AMSTRAD

¡Tu revista Amstrad!

ACCION

290 ptas. (Inc. IVA)

AÑO II - NUM. 13 - 1989

WEC LE MANS
¡¡con pokes!!

ROGER RABBIT
superjuego PC

COMANDO TRACER
lo último de Dinamic
con pokes

PACMANIA
el mejor comecoços
con pokes

00013

8 413042 705406

25 CARGADORES PARA LOS ULTIMOS JUEGOS

AMSTRAD ACCION

News

Excelentes resultados

AMSTRAD ESPAÑA cierra su ejercicio económico 1.988, con 24.000 millones de pesetas de facturación.

La Compañía comienza la comercialización de la nueva gama de ordenadores PC2000, que la posiciona en el segmento medio/alto del mercado informático nacional.

La Compañía AMSTRAD ESPAÑA, ha cerrado su ejercicio económico al 31 de Diciembre de 1988 con una facturación de 24.130 millones de pesetas. Estas cifras suponen un aumento del 20% sobre el ejercicio anterior.

En el sector de PCs, el pasado año, supuso un importante crecimiento del parque de compatibles instalados en España.

Sin embargo ha sido en el mercado de las impresoras, y en el de Home Computers, donde se ha llegado a cifras muy significativas. En el sector de las impresoras, con 66.000 unidades instaladas, han logrado un crecimiento del 37 % respecto al año anterior. Fuentes de la propia Compañía estiman, que los nuevos modelos incorporados al catálogo (LQ 3500 y DMP 4000), han influído en el logro de estos resultados.

En el mercado del Home Computer, destaca la fuerte demanda de los modelos más bajos de la gama, donde el Sinclair Spectrum, continúa siendo el preferido con 100.000 unidades facturadas en 1988.

Como datos destacables para el ejercicio que ahora comienza, José Luis Domínguez, ha resaltado la firme apuesta de AMSTRAD, PLC por incorporarse al mercado de los PCs 2000.

En cuanto al resto de productos, se manifiesta una importante atención del mercado hacia los nuevos modelos de Vídeo y Audio, donde AMSTRAD ha logrado introducir una renovación tecnológica que no ha supuesto aumento de precio respecto a los modelos anteriores. La aparición en España del Televídeo AMSTRAD, y la cámara de filmar CAMCORDER, a precios realmente populares, hacen preveer para el presente ejercicio, una cifra de ventas realmente importantes, lo que perfila en su conjunto, el crecimiento de la Compañía por encima de la media del mercado nacional de la electrónica e informática de consumo.

Nuevas actividades

Las sociedades LORICIELS e INNELEC han firmado un contrato de exclusividad sobre la distribución de sus productos microinformáticos (programas lúdicos, profesionales, consumibles, accesorios, etc.) con la sociedad GRANADA durante el mes de Diciembre del pasado año; así como la unión de NA2A donde se realizará la venta de sus productos. El nombre de la sociedad creada para generar esta actividad es el de LORINN.

Por otra parte el día 14 de Marzo Loriciels invitó a los medios de comunicación afines a sus actividades a una rueda de prensa en la que presentaron sus nuevos títulos.

Entre los presentes se encontraban el Sr. Laurant Weill, presidente de Loriciels y la Srta. Florence de Martino, jefe de exportaciones.

U.S. Gold y Moonwalker

U.S. Gold ha adquirido los derechos para realizar la versión (o versiones) informática de la película de Michael Jackson, Moonwalker. Se espera que el nuevo título se encuentre terminado y en circulación para el próximo otoño.

Monstruoso

Grand Slam lanzará en breve Grand Monster Slam. Creemos ciertamente que no va a defraudar, al menos el peculiar humor del que hace gala este programa no hace presagiar otra cosa. En Grand Monster Slam participaremos en varios eventos a cual más raro y simpático y tendremos la ocasión de ver de nuevo a personajes tan famosos como los aparecidos en Spitting Image.

CD ROM

Defender of the Crown es uno de los juegos más impresionantes que han aparecido hasta la fecha. En la actualidad se encuentra versionado para Commodore 64, PC, Amiga y Atari ST. Cualquiera que lo haya visto alguna vez, podrá haber observado el alto nivel gráfico que posee. Sin embargo, los autores, no contentos con ello han decidido lanzar una nueva versión en CD ROM, dotando al programa de gráficos aún más increíbles y de efectos sonoros reales.

De momento, sólo aparecerá en el formato PC, aunque también se deberá poseer un lector de CD Rom, lo que limita su futura venta a unos pocos privilegiados.

Se calcula que el proyecto saldrá a la venta por 49'95 libras en Inglaterra, aproximadamente unas 10.000 pesetas en España.

Nuevas conversiones

DOMARK se ha asegurado el contrato según el cual convertirá todas las máquinas arcade de Atari al ordenador hasta 1991. Pudiendo convertir y comercializar todos los juegos en el Reino Unido, Europa y Australia.

Domark asegura que se realizarán conversiones más fidedignas que las realizadas en el pasado. Se encargarán de conversionar todos los éxitos de Atari a los CPC, ofreciendo la máxima calidad al usuario, según afirma Mark Stratchan, director ejecutivo de la compañía.

El primer programa que se pasará a ordenador será VINDICATORS, un juego de combate basado en un ataque futurista, con opción de dos jugadores simultáneos y será seguido por otras conversiones este año: Xibots, Apb, Dragon Spirit y Toobin.

"Siempre hemos programado para los CPC", dijo Strachan, y con VINDICATORS el colorido del Amstrad hará de él una mejor conversión que para el Spectrum o para el Commodore 64.

Vindicators es un juego multidireccional en tres dimensiones, ofreciendo batallas de tanques, los cuales tienen que ser guiados a través de las 14 estaciones espaciales. Mirad a los cielos; las conversiones están al caer.

KONIX tiene un nuevo distribuidor en España

La empresa KONIX, productora de joysticks tan famosos como los modelos Speed King o Navigator, ha encontrado nueva distribuidora en España: PROEIN, S.A.. Esta empresa que ha introducido en nuestro mercado programas tan exitosos como AFTER BURNER, R-TYPE y S.D.I, empezará la comercialización de los productos de esta firma con un nuevo joystick, llamado Mega-Blaster.

¿Tendremos otra pistola para los Amstrad CPC?

Electric Studio, fabricante de periféricos como el Light Pen, ha anunciado su proyecto de realizar una pistola de luz para Amstrad CPC. Según Dave Buckingham, director de Electric Studio, ya han desarrollado un prototipo que funciona y han comenzado su producción en serie. También afirma que su propia compañía está en proceso de creación de software para la pistola.

Por sus características, esta nueva pistola funciona de un modo similar a la fabricada en nuestro país por MHT y comercializada desde hace algunos meses. De momento no nos han llegado noticias acerca del precio de venta en el Reino Unido ni de su posible comercialización en nuestro país, por lo que esperamos que no suponga una grave amenaza para los fabricantes españoles.

Chuck Yeager's para CPC

Electronic Arts tiene practicamente terminada la versión para CPC del programa Chuck Yeager's Advanced Flight, un excelente simulador que se encontraba hasta hoy disponible para los 16 bits y C64.

AMSTRAD ACCION, ATARI USER y SOFTWARE EN ACCION son publicaciones editadas por



Director
J. Calero

Jefe de Redacción
Verónica de Salas

Redacción
Javier Calleja
Concepción G. Otero
José Quintanilla
Juan S. Arroyo

Publicidad Editorial
Begoña Gómez
(94) 431 34 18

Fotografía, Fotocomposición y Maqueta
Ediciones Informáticas del Norte

Colaboradores en España
Paco Salinas
Jordi Más
Antonio Casals
José Manuel Vidal

Publicidad y Administracción
Egaña, 17
Plta. 5ª - Dpto. 8
Tfnos. (94) 431 34 18/57 55
48010 Bilbao (Vizcaya)

Edita
Ediciones Informáticas del Norte, S.L.

Depósito Legal
BI - 1732 - 86

Imprime
Gráficas Rontegui, S.A.L.

Distribuye
S.G.E.L.

AMSTRAD ACCION

¡Tu revista Amstrad!

EDITORIAL

Un número más volvemos a encontrarnos, un número más volvemos a intentar captar vuestros deseos, a plasmar en **AMSTRAD ACCION** vuestros gustos. En este, el trece, os hemos incluído un montón de cargadores y ofertas que quizás puedan seros de utilidad, esperamos conseguir para vosotros los programas más selectos, los de mayor actualidad y los artículos mas interesantes. Nos agradaría que notaseis el cambio para continuar así durante muchísimo tiempo a la vez que intentamos ir mejorando y superándonos hasta llegar a ser los mejores. De momento, hasta el siguiente número con más y mejor, pues a eso estamos.

La Redacción

Nuevo precio 290 ptas.



A comienzos del sigio XXI, se descubrió un nuevo dispositivo que dotó a los robots de una inteligencia artificial basada en los pensamientos humanos.

Este invento, en vez de proporcionar a la humanidad una mayor libertad, ocasionó graves daños. Las nuevas máquinas se independizaron de los hombres, ocasionando la muerte y la desolación a lo largo de la galaxia.

Tu misión, evidentemente, es destruirlos, pero la única forma de acabar con ellos es mediante la detonación de una serie de explosivos colocados en los planetas ocupados por los robots. Deberás introducirte en pleno núcleo de las tropas enemigas (nada fácil, por cierto), y llegar hasta los explosivos, activándolos y huyendo antes de la explosión.

En esta misión aparecerán una serie de objetos que te ayudarán a superarla y que tendrás que tener muy en cuenta si quieres obtener la victoria.

-**Pilas iónicas**, las hay rojas, verdes y blancas, se deberá coger una de cada color para activar la secuencia de detonación.

-**Armas**, al cogerlas, obtendrás disparo automático o inmunidad ante los ataques enemigos.

-**Reloj**. Te dará un poco de tiempo extra a la hora de escapar de la explosión (una vez activada la detonación).

-**Powers**. Incrementan la energía de la nave.

-**Cápsulas de entrada**. Están situadas sobre los explosivos, tendremos que colocarnos bajo ellas para activar los detonadores.

-**Plataformas de transporte**. Nos servirán para el escape de cada planeta.

"Los nuevos robots de inteligencia artificial basada en los pensamientos humanos, en vez de dotar a la humanidad de una mayor libertad, ocasionaron graves daños..."
Esto es, a grandes rasgos, el argumento a partir del cual se ha desarrollado esta nueva aventura de Dinamic.

ReViEw ReViEw ReViEw ReViEw ReViEw ReViEw

```
10 REM ********************************
20 REM ** CARGADOR COM. TRACER CINTA **
30 REM **        ABRAXAS - 1989      **
40 REM ********************************
50 REM
60 BORDER 0:MODE 1:INK 0,0:INK 1,26
70 FOR A=200 TO 230:READ X:POKE A,X:NEXT
80 LOCATE 2,8:PRINT"TIEMPO INFINITO (S/N
):",:GOSUB 140:IF A$<>"S" THEN POKE 212,
..
90 LOCATE 2,10:PRINT"ENERGIA INFINITA (S
/N):",:GOSUB 140:IF A$<>"S" THEN POKE 21
5,1
100 LOCATE 2,12:PRINT"VIDAS INFINITAS (S
/N):",:GOSUB 140:IF A$<>"S" THEN POKE 21
8,1
110 LOCATE 10,18:PRINT"CORRECTO (S/N):",
:GOSUB 140:IF A$<>"S" THEN MODE 1:GOTO 8
0
120 LOCATE 1,21:PRINT"INSERTA LA CINTA O
RIGINAL Y PULSA TECLA.":CALL &BB18:MODE
0
130 CALL &BD37:MEMORY 9999:LOAD"!c",4000
0:CALL 200
140 FOR A=1 TO 200:NEXT:CALL &BB00:A$=""
:WHILE A$="":A$=UPPER$(INKEY$):WEND
150 IF A$="S" THEN PRINT"SI" ELSE IF A$=
"N" THEN PRINT"NO" ELSE GOTO 140
160 RETURN
170 DATA 243,62,201,50,161,156,205,64,15
6,175,50,136,93,50,5,95,50,66,95,50,121,
113,50,122,113,50,123,113,195,150,71
```



▲ Los gráficos de Comando Tracer se encuentran en la línea de los que vimos en Hundra.



▲ Nuestro protagonista haciendo de las suyas.



No bastará con destruir un planeta, habrá que repetir la misión tres veces, en los planetas ZORAX, ALFARD y GRISUM.

El juego se desarrolla, muy al estilo del resto de los programas de Dinamic, con un scrolling lateral del suelo (aunque no existe scrolling de fondo en la versión Amstrad), lo cual, lejos de ser aburrido y monótono, resulta rápido y adictivo. El movimiento, veloz y suave, está a la altura de la compañía y el sonido cumple perfectamente su cometido. ●

MEDIA 82		
	GRAFICOS	80%
	MOVIMIENTO	85%
	SONIDO	70%
	ADICCION	90%

• Versión: **Amstrad CPC**
• Autor: **Dinamic**
• Tipo: **Arcade**

Lo mejor: La adicción.

Lo peor: El final del juego.

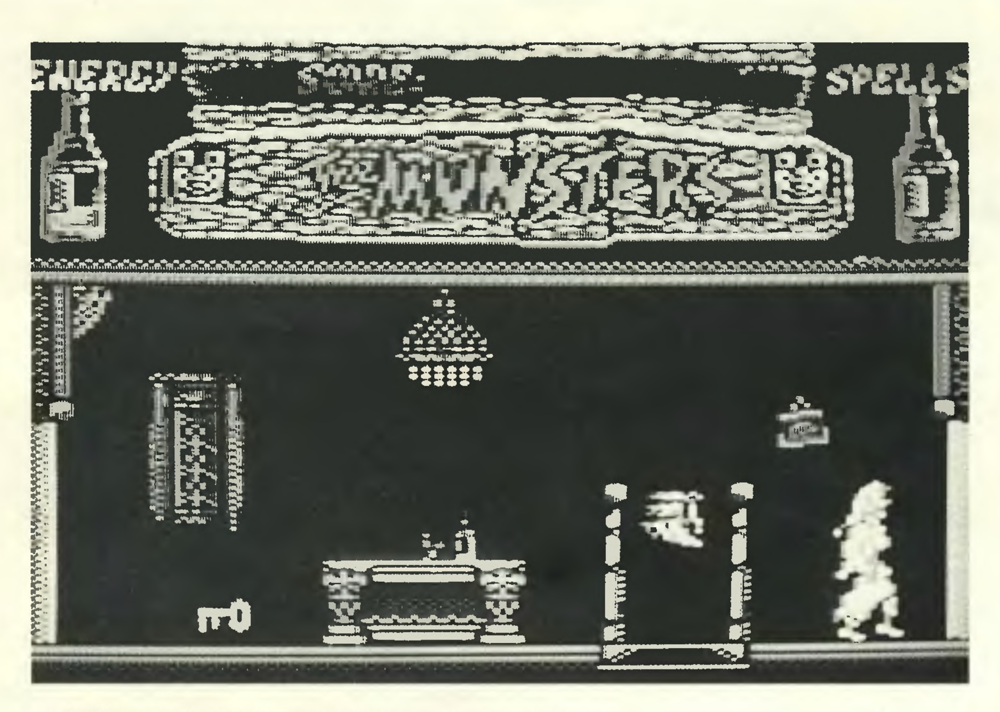
THE MUNST

Spectrum 48/128+

BASED ON ORIGINAL TV SERIES

AGAIN AGAIN

▲ *La familia Munsters al completo.*



▲ ***Gráficamente el programa deja mucho que desear.***

La Familia Munster, antigua serie de televisión, llega ahora a nuestros ordenadores de la mano de una nueva firma, Again Again.

Para aquellos que no tuvieron ocasión de conocerla, diremos que la familia Munster es un tanto particular: el padre, Herman es un pariente de Frankestein; su esposa Lilly es una vampiresa; el padre de Lilly es un descendiente del Conde Drácula; Eddie, hijo de Herman y Lilly es un niño - lobo y, finalmente, está Marilyn, que es una humana "normalita".

El argumento del juego se basa en el secuestro de Marilyn por el malvado "Old Nick", por lo que toda la familia se ha movilizado para rescatarla. La acción comienza en la mansión de los Munster, que Lilly deberá explorar hasta encontrar a cada uno de los miembros de la familia y, finalmente, proceder al rescate. Para dificultarte esta tarea el diabólico Nick ha enviado a la mansión hordas de fantasmas, a los que deberás destruir mediante acertados disparos de bolas de fuego. Ciertos fantasmas tienen mayor poderío y el simple roce significa la muerte. Para aniquilarlos deberás matar unos cuantos fantasmas de baja categoría, de forma que tu nivel de energía mágica ascienda y, por consiguiente, tus disparos sean más potentes. A lo largo de la mansión se encuentran escondidos misteriosos objetos que te ayudarán a eliminar a determinados fantasmas.

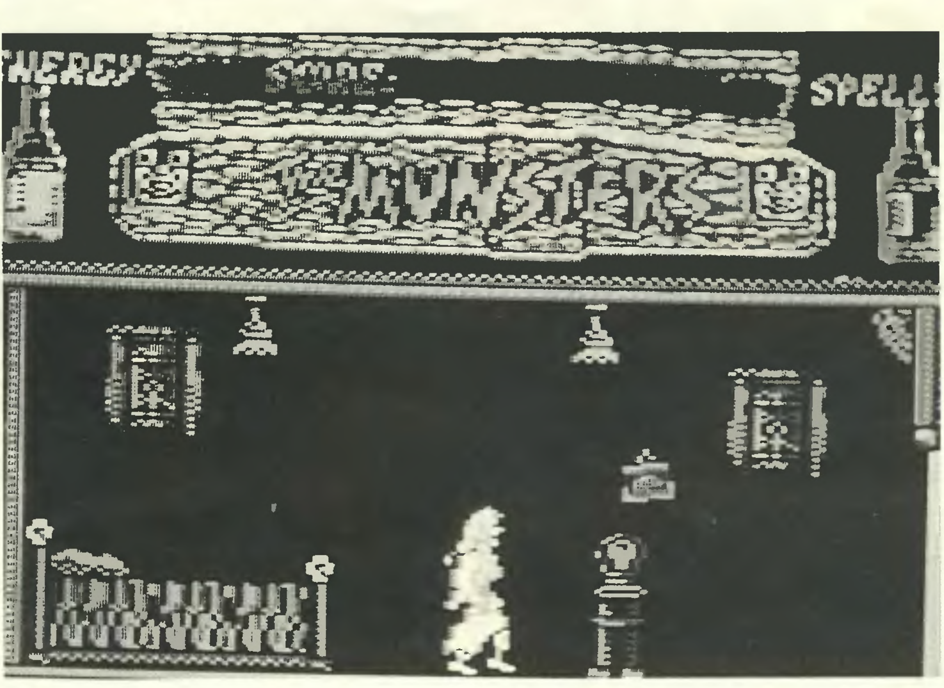
LO MEJOR: La melodía.

LO PEOR: Todo lo demás.

Este atractivo e interesante argumento queda totalmente eclipsado en cuanto aparece el juego en pantalla y observamos unos pobres gráficos, tanto de los personajes como de los decorados. Sin embargo, cuando más presente se hace este eclipsamiento es cuando jugamos dos o tres partidas, pues resulta frustrante llenar la botella de energía y que cualquier fantasma te lo vacíe en un segundo. Realmente esto es un tremendo handicap pues sólo disponemos de una







▲ *Fantasmas, esqueletos andantes, etc..., acabarán con nuestra energía en cuestión de segundos.*

vida. La consecuencia lógica de todo ello es que resulta casi imposible avanzar en la exploración y averiguar la utilidad de los objetos encontrados. Un minuto de juego y te verás

MEDIA 60		
	GRAFICOS	50%
	MOVIMIENTO	65%
	SONIDO	70%
	ADICCION	50%

STERS

obligado a comenzar de nuevo.

En definitiva, una buena idea muy mal llevada a la práctica. Esperemos que el segundo lanzamiento de esta nueva compañía sea más satisfactorio, aunque no dispongan de un guión como el aquí presente.

Muy PERSONAL

De nuevo se ha utilizado un nombre famoso para realzar el lanzamiento de un juego. Lástima que en esta ocasión, el "producto" sea bastante pobre, sobre todo teniendo en cuenta que en la actualidad el nivel medio de los juegos es muy elevado. Al igual que con otras series de TV (El coche fantástico, Halcón callejero, Corrupción en Miami), la conversión ha resultado monstruosa (¡nunca mejor dicho!) **M.A.**

Muy PERSONAL

La Familia Munster es un programa en la línea de Everyone's a Wally, Three week in Paradise y demás, en los cuales la idea principal es la de coger objetos para conseguir alguna ventaja. Se lo recomiendo a aquellas personas apacibles que les gustan los programas de aventuras, en los cuales existen muchas pantallas y en los que los programadores se rompen la cabeza para llevarlo a buen término. **Carlangas**

Muy PERSONAL

De nuevo otro intento de hacer un juego para ordenador basándose más en la fama de la serie televisiva que en los méritos de los grafistas y programadores. Los gráficos son monstruosos, el juego es soso y aburrido, siendo difícil el simple hecho de comenzar a saber qué es lo que hay que hacer (aparte de agarrar el joystick y empezar a moverlo como un loco, evitando toda clase de bichos que se te vienen encima)
David '89

SPITTING IMAGE



ERBE

Spitting Image es el nuevo estilo de reirse a la inglesa de los políticos, llegado de la serie de gran éxito televisivo, que se exhibe en el canal más comercial de la BBC.

El argumento del programa representa el cansancio de los pueblos y sus ejércitos por todas las conflagraciones mundiales actuales, de esta manera han decidido por unanimidad que si quieren guerras, las hagán sus jefes de estado respectivos.

Domark nos presenta un tema de gran actualidad sin duda. Sólo que aquí la lucha es a tortazos, es decir, de una manera más limpia. Los contrincantes, como ya habrás supuesto, son los representantes de los diferentes países (¡los más "movidillos" vaya!); por seguir un orden te presentan a: JP II (Juan Pablo II); Ronne (Ronald Reagan); Maggie (Margarett Teacher); Botha (Presidente de Suráfrica); Khomeni (Ayatolah Jomeini); Gorby (Gorbachov), todos muy conocidos como ves. Bien, entre ellos debes elegir un líder y un contrincante con el que vas a luchar. Tienes varios asaltos para vencer al enemigo elegido, contarás además con un soldadito que te ayudará (ten en cuenta que tu enemigo también cuenta con un voluntario en "sus filas"), estos soldados lanzarán objetos que harán bajar el nivel de energía de tu agresor o la tuya propia si es el contrario quien te envía el objeto. Por supuesto que está de más decir que debes esquivar éstos. Esto es todo lo que debes hacer, golpear y esquivar, como podrás deducir es muy monótono y aburrido, especialmente teniendo en cuenta que en cada enfrentamiento es necesaria la carga de datos de cada contrincante desperdiciando la mayoría del tiempo en avanzar y rebobinar el cassette.

LO MEJOR: La idea y los gráficos.

LO PEOR: El conjunto.

MEDIA 69		
	GRAFICOS	80%
	MOVIMIENTO	70%
	SONIDO	60%
	ADICCION	60%

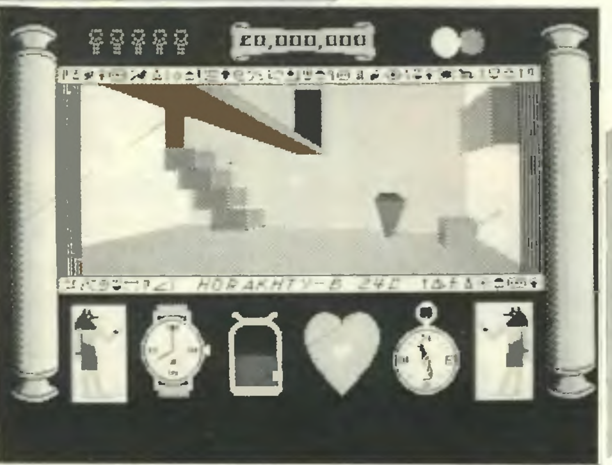



Te regalamos...
¡¡¡ 100 juegos para tu AMSTRAD, 100 juegos para tu C64, 100 juegos para tu SPECTRUM y 100 juegos para MSX !!!
& DRO SOFT
AMSTRAD ACCION
AMSTRAD ACCION
te regalan + de 400 juegos !!!
DRO SOFT en colaboración con AMSTRAD ACCION ha decidido regalarte más de 400 juegos, 100 para C64, 100 para Spectrum, 100 para MSX y 100 para AMSTRAD.
Para conseguir el tuyo completa el tiraje de flechas
¡¡¡Concursa!!!
TIRAJE DE FLECHAS
PING
INSIDE
BRUCE
VAMPIRE'S
MORTADELO
PINK
TRIPLE
TEST
NINJA
SPEED
PHM
CHESS
MOTOR BIKE
PEGASUS
OUTING
MISSION
LEE
DRIVE
2000
EMPIRE
FILEMON
PANTHER
PONG
COMANDO
MADNESS
KING
del recorte adjunto, del mismo modo que se ha hecho con PINK PANTHER. Una vez que lo hayas completado, envíanoslo, si es correcto se te remitirá a vuelta de correo tu juego.
¡¡¡SUERTE!!!
Para ti esto es fácil.
Envía tu recorte a:
Concurso DRO
Plaza CONDE de TORENO, 2 - 5ª - Dpto.F
28015 MADRID

ReViEwS

TOTAL EC

SYSTEM 4



Está escrito que en el corazón del antiguo Egipto, hace cientos de años, el Sumo Sacerdote se volvió irascible y furioso, su gente estaba revuelta y se negaba a seguir con los sacrificios a Ra, el Dios del Sol. Su cólera fue tal que marcó un severo castigo a su pueblo.

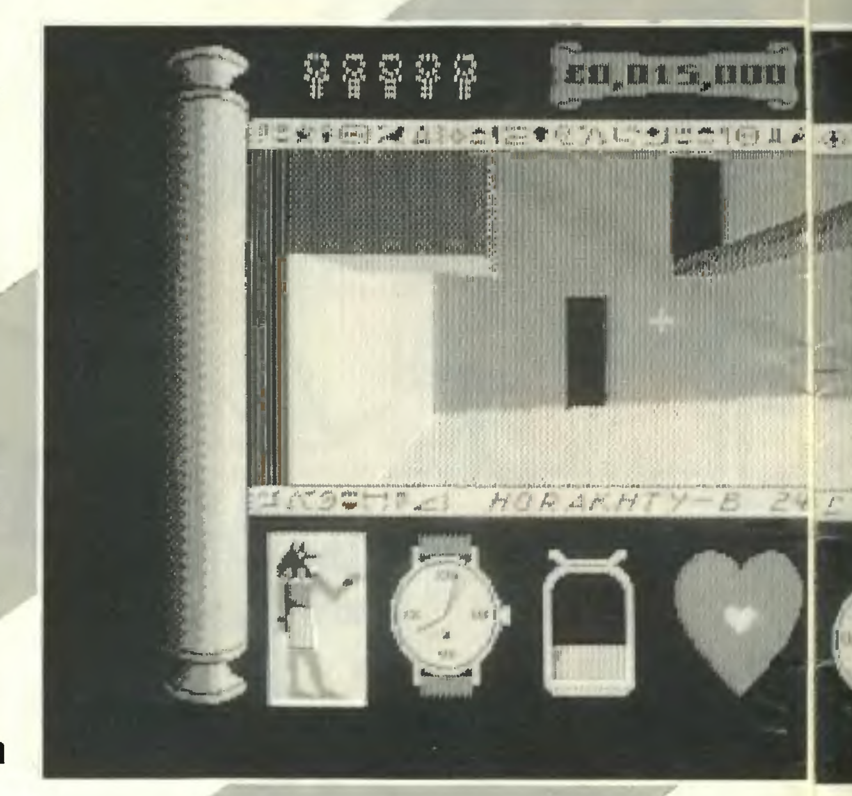
Se levantó una pirámide y en su parte más alta, en una cámara, se instaló una capilla o cripta para el Dios Sol. El camino estaba marcado. Si algo bloqueara los rayos de sol durante el día, sería destruído.

Y ahora nos encontramos a 26 de Octubre de 1930, 2 horas antes de que la Luna eclipse al Sol y sea destruída por el maleficio de Ra. Si esto llega a ocurrir, los restos de nuestro satélite destrozarán cualquier vestigio de vida en la Tierra.

Acabas de aterrizar con tu Sopwith Camel, un viejo y baqueteado biplano originario de la 1ª Guerra Mundial. Afortunadamente, la puerta está abierta. Velozmente, haces un rápido balance, un revolver en su funda con un amplio surtido de balas, agua (una cantimplora llena), una brújula, una mochila donde guardar lo que se tercie y poca cosa más.

Antes de partir me estuve informando y parece ser que dentro de la pirámide existen puertas cerradas que sólo pueden ser abiertas con un tipo de llave especial. Estas llaves son las llamadas Ankhs o símbolos de la vida, se encuentran dispersos por todas partes, muy importante el procurar no quedarse sin ninguno.

TOTAL ECLIPSE, junto a Dark Side y Driller, incorpora la nueva técnica de programación llamada Freescape.



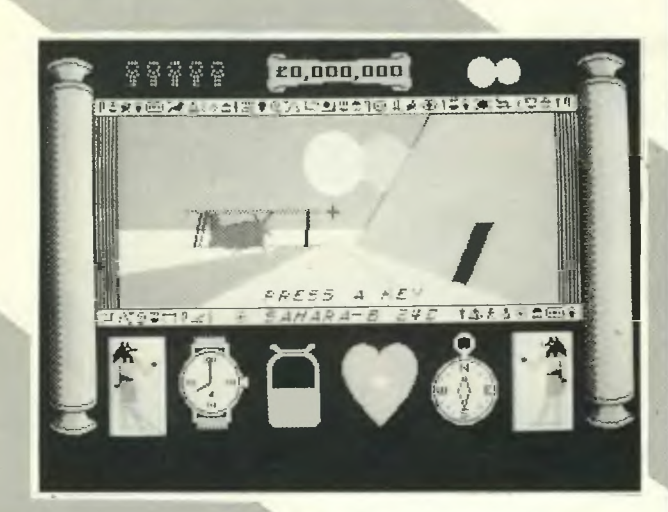
Por supuesto que mi interés por el tema no es sólo deportivo, según me han comentado dentro de la pirámide hay tesoros de gran valor, los cuales ayudarán a hacer un poco más llevadero el asunto.

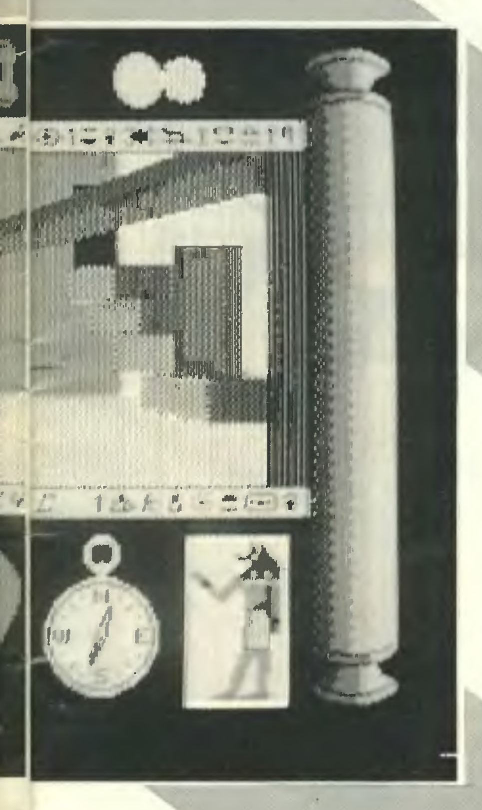
Es importante hacer un mapa del lugar e ir siempre subiendo ya que la sala del altar está en la parte más elevada de la pirámide, por ello no te entretengas demasiado, recuerda que sólo dispones de 2 horas justas. Fíjate en el suelo al entrar en nuevas cámaras, a veces no existe y el tortazo puede ser impresionante. Procura descansar de vez en cuando y no quedarte sin agua, con este calor puede resultar fatal para tu salud. Explora absolutamente todas las esquinas,

MEDIA 80		
	GRAFICOS	90%
	MOVIMIENTO	90%
	SONIDO	55%
	ADICCION	85%

TOTAL ECLIPSE TOTAL ECLIPSE

ECLIPSE





huecos y habitaciones, nunca sabes lo que puede haber en ellas.

Y por último si todo falla, dispara.

Total Eclipse, constituye junto a sus predecesores Driller y Darck Side el Trio que incorpora esa nueva e increíble técnica de programación que es el Freescape.

Toda la acción se desarrolla en habitaciones tridimensionales, dentro de las cuales podemos movernos libremente, examinar objetos, moverlos, abrirlos, etc....

Personalmente, creo que es el que está más logrado de los 3, sobre todo en lo que a velocidad de movimiento se refiere, los gráficos vienen a ser parecidos, figuras geométricas sólidas en 3D, realizadas en mode 1 y con una buena dosis de perspectiva. Ese es el único problema, que a veces corres el peligro de perderte un poco.

Por lo demás, Total Eclipse es de lo mejorcito que se ha visto últimamente.

LO MEJOR: El realismo, al final te haces a la idea de que eres Lord Carvanon.

LO PEOR: La ausencia de un sonido digno de mención.

REX

MARTECH

Rex es un mercenario que ha llegado a Zenith para realizar un "trabajo": acabar con todos los humanos que allí se han enriquecido en torno a la Gran Torre.
Rex dispone del material bélico más avanzado (ametralladoras, cañones, láser,...) y debe recorrer las cuevas del planeta aniquilando a todos sus enemigos, recogiendo las burbujas energéticas que dejan tras su muerte.
Una vez que llegue a la Gran Torre, le esperan nuevos retos que tendrá que superar.

```
10 REM *********************
20 REM ** CARG. REX CINTA **
30 REM ** ABRAXAS - 1989  **
40 REM *********************
60 BORDER 0:MODE 1:INK 0,0:INK 1,26
70 FOR A=200 TO 221:READ X:POKE A,X:NEXT
80 LOCATE 2,8:PRINT"BOMBAS INFINITAS (S/N):",:GOSUB 160:IF A$<>"S" THEN POKE 212,1
90 LOCATE 2,10:PRINT"ESCUDO INFINITO (S/N):",:GOSUB 160:IF A$<>"S" THEN POKE 215,1
100 LOCATE 2,12:PRINT"VIDAS INFINITAS (S/N):",:GOSUB 160:IF A$<>"S" THEN POKE 218,1
120 LOCATE 10,18:PRINT"CORRECTO (S/N):",:GOSUB 160:IF A$<>"S" THEN MODE 1:GOTO 80
130 LOCATE 1,21:PRINT"INSERTA LA CINTA ORIGINAL Y PULSA TECLA.":CALL &BB18:MODE 1
140 CALL &BD37:MEMORY 32767:LOAD"!",32768
150 FOR A=32768 TO 32794:POKE (A-768),PEEK(A):NEXT:POKE 32027,201:CALL 32000:CALL 200
160 FOR A=1 TO 200:NEXT:CALL &BB00:A$="":WHILE A$="":A$=UPPER$(INKEY$):WEND
170 IF A$="S" THEN PRINT"SI" ELSE IF A$="N" THEN PRINT"NO" ELSE GOTO 160
180 RETURN
190 DATA 243,62,201,50,89,128,205,30,128,175,50,97,59,50,35,61,50,17,63,195,146,56
```

MEDIA		
55	GRAFICOS	60%
	MOVIMIENTO	65%
	SONIDO	40%
	ADICCION	55%

AMSTRAD

¡Tu revista Amstrad!

ACCION

290 ptas. (Inc. IVA)

AÑO II - NUM. 13 - 1989

WEC LE MANS
¡¡con pokes!!

COMANDO TRACER
de Dinamic

Amstrad Acción ya cuesta menos. Precio de este número: 290 ptas.

¡SUSCRIBETE!

Nuevo precio de suscripción. OFERTA DE SUSCRIPCION ANUAL: 2.400

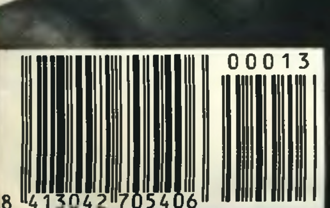
Si quieres recibir en tu domicilio AMSTRAD ACCION y ahorrar este mes más de 700 ptas. rellena el cupón adjunto y envianoslo. ¡Suscríbete ahora! a tu revista.

Suscripción a AMSTRAD ACCION
Ediciones Informáticas del Norte. C/ Egaña, 17-5ª, dpto. 8. 48010 Bilbao
Por favor, envienme 11 números de AMSTRAD ACCION al precio de 2.400 ptas.

Nombre:
Dirección:
C. P.
Teléfono:
Población:
Provincia:
Modelo de ordenador:
Forma de pago: ☐Talón ☐Giro Postal ☐Contrareembolso (200 ptas. gastos) ☐Visa/Mastercard
Nº tarjeta:
Fecha caducidad:
Firma

...MANIA
el mejor comecocos
con pokes

25 CARGADORES PARA LOS ULTIMOS JUEGOS



Barbarian es ya todo un clásico en los 16 bits, pero nuevo en los 8. A favor de esta conversión se encuentra prácticamente todo. El juego está bien hecho.

Bienvenido al mundo subterráneo de Durgan, un mundo donde se es víctima del terror del malvado Necron.

Hergon, el barbaro, es el único capaz de destruir al guardia del maldito Necron; si lo consigue el reino será suyo; pero para ello deberá pasar peligros terriblemente horrendos y trampas ocultas.

El juego comienza en los pantanos de Durgan y continua a lo largo de bosques, mazmorras, pasadizos... todo ello dentro de un mundo con multitud de pantallas que te harán la vida imposible.

El juego se maneja mediante iconos (bastante utilizados últimamente por su sencillez y facilidad de control) lo cual nos evita el tener que andar pulsando las teclas de nuestro aparato para centrarnos más en nuestro empeño.

Tu misión será localizar y destruir el cristal que es la fuente del maligno poder de Necron. Cuando hayas destruido el cristal, el volcán donde se encuentra Necron entrará en erupción, momento en el cual la cuenta atrás comienza y tendrás que darte prisa para salir a la superficie.

Teniendo en cuenta que estamos ante una versión de 8 bits la parte gráfica y la animación están muy bien desarrolladas. La dificultad del juego es la adecuada debido a que no es de esas aventuras que sean imposibles de pasar ni tampoco de una facilidad excesiva.

La fuerza no lo es todo y habrá que poner la máxima atención en todos los corredores que hay que pasar; Si ves alguna pantalla que aparentemente es fácil, ¡¡cuidado!! La trampa está asegurada.



Dro Soft

MEDIA 75

GRAFICOS	70%
MOVIMIENTO	75%
SONIDO	75%
ADICCION	75%

BARBARIAN

```
10 REM  ******************************
30 REM  ** CARGADOR BARBARIAN CINTA **
40 REM  **       ABRAXAS - 1989     **
50 REM  ******************************
60 REM
70 BORDER 1:MODE 1:LOCATE 2,12:PRINT"INT
RODUCE CINTA ORIGINAL Y PULSA TECLA":CAL
L &BB18:CALL &BD37:MEMORY 16383:LOAD"!",
41472
80 FOR A=200 TO 237:READ X:POKE A,X:NEXT
:CALL 200
90 DATA 243,62,195,50,103,162,33,215,0,3
4,104,162,195,0,162,17,56,191,125,167,40
,2,213,233,62,195,50,14,64,33,0,0,34,11,
64,195,0,3
```

Cargador para la versión original de cinta de Barbarian.



LO MEJOR: Aventura-arcade con un mapeado muy extenso y buena acción.

LO PEOR: Falta de colorido.

¡¡Todos los cargadores posibles!!

EL EQUIPO A

para GUNSTICK y teclado/joystick. En cinta y disco

```
10 REM  ******************************
20 REM  ** CARGADOR DE EL EQUIPO A  **
30 REM  **    FASE 1 GUNSTICK CINTA  **
40 REM  **      ABRAXAS - 1989       **
50 REM  ******************************
60 REM
70 BORDER 0:MODE 1:INK 0,0:INK 1,26
80 FOR A=200 TO 239:READ X:POKE A,X:NEXT
90 LOCATE 2,8:PRINT"BALAS INFINITAS (S/N
):",:GOSUB 150:IF A$<>"S" THEN POKE 224,
1
100 LOCATE 2,10:PRINT"ENERGIA INFINITA (
S/N):",:GOSUB 150:IF A$<>"S" THEN POKE 2
27,1
110 LOCATE 2,12:PRINT"VIDAS INFINITAS (S
/N):",:GOSUB 150:IF A$<>"S" THEN POKE 23
3,1:POKE 236,1
120 LOCATE 10,18:PRINT"CORRECTO (S/N):",
:GOSUB 150:IF A$<>"S" THEN MODE 1:GOTO 9
0
130 LOCATE 1,21:PRINT"INSERTA LA CINTA O
RIGINAL Y PULSA TECLA.":CALL &BB18:MODE
1
140 CALL &BD37:MEMORY 16383:LOAD"!",1638
4:CALL 200
150 FOR A=1 TO 200:NEXT:CALL &BB00:A$=""
:WHILE A$="":A$=UPPER$(INKEY$):WEND
160 IF A$="S" THEN PRINT"SI" ELSE IF A$=
"N" THEN PRINT"NO" ELSE GOTO 150
170 RETURN
180 DATA 243,33,221,0,34,5,64,33,0,64,17
,0,1,1,0,2,237,176,195,0,1,175,50,229,9,
50,11,10,33,0,0,34,242,5,34,73,10,195,0,
4
```

```
10 REM  ******************************
20 REM  ** CARGADOR DE EL EQUIPO A  **
30 REM  **    FASE 2 GUNSTICK CINTA  **
40 REM  **      ABRAXAS - 1989       **
50 REM  ******************************
60 REM
70 BORDER 0:MODE 1:INK 0,0:INK 1,26
80 FOR A=200 TO 242:READ X:POKE A,X:NEXT
90 LOCATE 2,8:PRINT"BALAS INFINITAS (S/N
):",:GOSUB 150:IF A$<>"S" THEN POKE 224,
1
100 LOCATE 2,10:PRINT"ENERGIA INFINITA (
S/N):",:GOSUB 150:IF A$<>"S" THEN POKE 2
27,1
110 LOCATE 2,12:PRINT"VIDAS INFINITAS (S
/N):",:GOSUB 150:IF A$<>"S" THEN POKE 23
3,1:POKE 236,1
120 LOCATE 10,18:PRINT"CORRECTO (S/N):",
:GOSUB 150:IF A$<>"S" THEN MODE 1:GOTO 9
0
130 LOCATE 1,21:PRINT"INSERTA LA CINTA O
RIGINAL Y PULSA TECLA.":CALL &BB18:MODE
1
140 CALL &BD37:MEMORY 16383:LOAD"!",1638
4:CALL 200
150 FOR A=1 TO 200:NEXT:CALL &BB00:A$=""
:WHILE A$="":A$=UPPER$(INKEY$):WEND
160 IF A$="S" THEN PRINT"SI" ELSE IF A$=
"N" THEN PRINT"NO" ELSE GOTO 150
170 RETURN
180 DATA 243,33,221,0,34,5,64,33,0,64,17
,0,1,1,0,2,237,176,195,0,1,175,50,14,10,
50,52,10,33,0,0,34,4,6,34,114,10,34,200,
0,195,0,4
```

```
10 REM  ******************************
20 REM  ** CARGADOR DE EL EQUIPO A  **
30 REM  **    FASE 1 GUNSTICK DISCO  **
40 REM  **      ABRAXAS - 1989       **
50 REM  ******************************
60 REM
70 BORDER 0:MODE 1:INK 0,0:INK 1,26
80 FOR A=200 TO 242:READ X:POKE A,X:NEXT
90 LOCATE 2,8:PRINT"BALAS INFINITAS (S/N
):",:GOSUB 150:IF A$<>"S" THEN POKE 227,
1
100 LOCATE 2,10:PRINT"ENERGIA INFINITA (
S/N):",:GOSUB 150:IF A$<>"S" THEN POKE 2
30,1
110 LOCATE 2,12:PRINT"VIDAS INFINITAS (S
/N):",:GOSUB 150:IF A$<>"S" THEN POKE 23
6,1:POKE 239,1
120 LOCATE 10,18:PRINT"CORRECTO (S/N):",
:GOSUB 150:IF A$<>"S" THEN MODE 1:GOTO 9
0
130 LOCATE 1,21:PRINT"INSERTA EL DISCO O
RIGINAL Y PULSA TECLA.":CALL &BB18:MODE
1
140 CALL 200
150 FOR A=1 TO 200:NEXT:CALL &BB00:A$=""
:WHILE A$="":A$=UPPER$(INKEY$):WEND
160 IF A$="S" THEN PRINT"SI" ELSE IF A$=
"N" THEN PRINT"NO" ELSE GOTO 150
170 RETURN
180 DATA 243,33,0,1,17,0,0,14,65,223,221
,0,33,224,0,34,5,1,195,0,1,102,198,7,175
,50,229,9,50,11,10,33,0,0,34,242,5,34,73
,10,195,0,4
```

```
10 REM  ******************************
20 REM  ** CARGADOR DE EL EQUIPO A  **
30 REM  **    FASE 2 GUNSTICK DISCO  **
40 REM  **      ABRAXAS - 1989       **
50 REM  ******************************
60 REM
70 BORDER 0:MODE 1:INK 0,0:INK 1,26
80 FOR A=200 TO 245:READ X:POKE A,X:NEXT
90 LOCATE 2,8:PRINT"BALAS INFINITAS (S/N
):",:GOSUB 150:IF A$<>"S" THEN POKE 227,
1
100 LOCATE 2,10:PRINT"ENERGIA INFINITA (
S/N):",:GOSUB 150:IF A$<>"S" THEN POKE 2
30,1
110 LOCATE 2,12:PRINT"VIDAS INFINITAS (S
/N):",:GOSUB 150:IF A$<>"S" THEN POKE 23
6,1:POKE 239,1
120 LOCATE 10,18:PRINT"CORRECTO (S/N):",
:GOSUB 150:IF A$<>"S" THEN MODE 1:GOTO 9
0
130 LOCATE 1,21:PRINT"INSERTA EL DISCO O
RIGINAL Y PULSA TECLA.":CALL &BB18:MODE
1
140 CALL 200
150 FOR A=1 TO 200:NEXT:CALL &BB00:A$=""
:WHILE A$="":A$=UPPER$(INKEY$):WEND
160 IF A$="S" THEN PRINT"SI" ELSE IF A$=
"N" THEN PRINT"NO" ELSE GOTO 150
170 RETURN
180 DATA 243,33,0,1,17,0,0,14,65,223,221
,0,33,224,0,34,5,1,195,0,1,102,198,7,175
,50,14,10,50,52,10,33,0,0,34,4,6,34,114,
10,34,200,0,195,0,4
```

EL EQUIPO A

```
10 REM ******************************
20 REM ** CARGADOR DE EL EQUIPO A  **
30 REM **   FASE 1 VERSION CINTA   **
40 REM **     ABRAXAS - 1989       **
50 REM ******************************
60 REM
70 BORDER 0:MODE 1:INK 0,0:INK 1,26
80 FOR A=200 TO 242:READ X:POKE A,X:NEXT
90 LOCATE 2,8:PRINT"BALAS INFINITAS (S/N
):",:GOSUB 160:IF A$<>"S" THEN POKE 224,
1
100 LOCATE 2,10:PRINT"MISILES INFINITOS
(S/N):",:GOSUB 160:IF A$<>"S" THEN POKE
230,1
110 LOCATE 2,12:PRINT"ENERGIA INFINITA (
S/N):",:GOSUB 160:IF A$<>"S" THEN POKE 2
27,1
120 LOCATE 2,14:PRINT"VIDAS INFINITAS (S
/N):",:GOSUB 160:IF A$<>"S" THEN POKE 23
9,1:POKE 242,1
130 LOCATE 10,18:PRINT"CORRECTO (S/N):",
:GOSUB 160:IF A$<>"S" THEN MODE 1:GOTO 9
0
140 LOCATE 1,21:PRINT"INSERTA LA CINTA O
RIGINAL Y PULSA TECLA.":CALL &BB18:MODE
1
150 CALL &BD37:MEMORY 16383:LOAD"!",1638
4:CALL 200
160 FOR A=1 TO 200:NEXT:CALL &BB00:A$=""
:WHILE A$="":A$=UPPER$(INKEY$):WEND
170 IF A$="S" THEN PRINT"SI" ELSE IF A$=
"N" THEN PRINT"NO" ELSE GOTO 160
180 RETURN
190 DATA 243,33,221,0,34,5,64,33,0,64,17
,0,1,1,0,2,237,176,195,0,1,175,50,237,10
,50,19,11,50,176,10,33,0,0,34,42,6,34,81
,11,195,0,4
```

EL EQUIPO A

```
10 REM ******************************
20 REM ** CARGADOR DE EL EQUIPO A  **
30 REM **   FASE 2 VERSION CINTA   **
40 REM **     ABRAXAS - 1989       **
50 REM ******************************
60 REM
70 BORDER 0:MODE 1:INK 0,0:INK 1,26
80 FOR A=200 TO 244:READ X:POKE A,X:NEXT
90 LOCATE 2,8:PRINT"BALAS INFINITAS (S/N
):",:GOSUB 160:IF A$<>"S" THEN POKE 223,
1
100 LOCATE 2,10:PRINT"MISILES INFINITOS
(S/N):",:GOSUB 160:IF A$<>"S" THEN POKE
229,1
110 LOCATE 2,12:PRINT"ENERGIA INFINITA (
S/N):",:GOSUB 160:IF A$<>"S" THEN POKE 2
26,1
120 LOCATE 2,14:PRINT"VIDAS INFINITAS (S
/N):",:GOSUB 160:IF A$<>"S" THEN POKE 23
5,1:POKE 238,1
130 LOCATE 10,18:PRINT"CORRECTO (S/N):",
:GOSUB 160:IF A$<>"S" THEN MODE 1:GOTO 9
0
140 LOCATE 1,21:PRINT"INSERTA LA CINTA O
RIGINAL Y PULSA TECLA.":CALL &BB18:MODE
1
150 CALL &BD37:MEMORY 16383:LOAD"!A-TEAM
",16384:CALL 200
160 FOR A=1 TO 200:NEXT:CALL &BB00:A$=""
:WHILE A$="":A$=UPPER$(INKEY$):WEND
170 IF A$="S" THEN PRINT"SI" ELSE IF A$=
"N" THEN PRINT"NO" ELSE GOTO 160
180 RETURN
190 DATA 33,220,0,34,5,64,33,0,64,17,0,1
,1,0,2,237,176,195,0,1,175,50,21,11,50,5
9,11,50,216,10,33,0,0,34,57,6,34,121,11,
34,200,0,195,0,4
```

EL EQUIPO A

```
10 REM ******************************
20 REM ** CARGADOR DE EL EQUIPO A  **
30 REM **   FASE 2 VERSION DISCO   **
40 REM **     ABRAXAS - 1989       **
50 REM ******************************
60 REM
70 BORDER 0:MODE 1:INK 0,0:INK 1,26
80 FOR A=200 TO 248:READ X:POKE A,X:NEXT
90 LOCATE 2,8:PRINT"BALAS INFINITAS (S/N
):",:GOSUB 160:IF A$<>"S" THEN POKE 227,
1
100 LOCATE 2,10:PRINT"MISILES INFINITOS
(S/N):",:GOSUB 160:IF A$<>"S" THEN POKE
233,1
110 LOCATE 2,12:PRINT"ENERGIA INFINITA (
S/N):",:GOSUB 160:IF A$<>"S" THEN POKE 2
30,1
120 LOCATE 2,14:PRINT"VIDAS INFINITAS (S
/N):",:GOSUB 160:IF A$<>"S" THEN POKE 23
9,1:POKE 242,1
130 LOCATE 10,18:PRINT"CORRECTO (S/N): "
;:GOSUB 160:IF A$<>"S" THEN MODE 1:GOTO
90
140 LOCATE 1,21:PRINT"INSERTA EL DISCO O
RIGINAL Y PULSA TECLA.":CALL &BB18:MODE
1
150 CALL 200
160 FOR A=1 TO 200:NEXT:CALL &BB00:A$=""
:WHILE A$="":A$=UPPER$(INKEY$):WEND
170 IF A$="S" THEN PRINT"SI" ELSE IF A$=
"N" THEN PRINT"NO" ELSE GOTO 160
180 RETURN
190 DATA 243,33,0,1,17,0,0,14,65,223,221
,0,33,224,0,34,5,1,195,0,1,102,198,7,175
,50,21,11,50,59,11,50,216,10,33,0,0,34,5
7,6,34,121,11,34,200,0,195,0,4
```

EL EQUIPO A

```
10 REM ******************************
20 REM ** CARGADOR DE EL EQUIPO A  **
30 REM **   FASE 1 VERSION DISCO   **
40 REM **     ABRAXAS - 1989       **
50 REM ******************************
60 REM
70 BORDER 0:MODE 1:INK 0,0:INK 1,26
80 FOR A=200 TO 245:READ X:POKE A,X:NEXT
90 LOCATE 2,8:PRINT"BALAS INFINITAS (S/N
):",:GOSUB 160:IF A$<>"S" THEN POKE 227,
1
100 LOCATE 2,10:PRINT"MISILES INFINITOS
(S/N):",:GOSUB 160:IF A$<>"S" THEN POKE
233,1
110 LOCATE 2,12:PRINT"ENERGIA INFINITA (
S/N):",:GOSUB 160:IF A$<>"S" THEN POKE 2
30,1
120 LOCATE 2,14:PRINT"VIDAS INFINITAS (S
/N):",:GOSUB 160:IF A$<>"S" THEN POKE 23
9,1:POKE 242,1
130 LOCATE 10,18:PRINT"CORRECTO (S/N):",
:GOSUB 160:IF A$<>"S" THEN MODE 1:GOTO 9
0
140 LOCATE 1,21:PRINT"INSERTA EL DISCO O
RIGINAL Y PULSA TECLA.":CALL &BB18:MODE
1
150 CALL 200
160 FOR A=1 TO 200:NEXT:CALL &BB00:A$=""
:WHILE A$="":A$=UPPER$(INKEY$):WEND
170 IF A$="S" THEN PRINT"SI" ELSE IF A$=
"N" THEN PRINT"NO" ELSE GOTO 160
180 RETURN
190 DATA 243,33,0,1,17,0,0,14,65,223,221
,0,33,224,0,34,5,1,195,0,1,102,198,7,175
,50,237,10,50,19,11,50,176,10,33,0,0,34,
42,6,34,81,11,195,0,4
```



MEDIA 65		
	GRAFICOS	75%
	MOVIMIENTO	65%
	SONIDO	60%
	ADICCION	60%

Una vez más deberás salvar a la humanidad a los mandos de la más innovadora máquina de guerra, llamada "Thunder master", en este caso. Con este argumento "tan original" se presenta uno de los últimos juegos de la compañía francesa "Titus", que no ha destacado hasta la fecha por sus innovaciones. Según estos señores, un juego de ordenador es todo aquello que corre rápido y dispara, ya sea sobre ruedas, como en este caso, o sobre una hélice (off- shore warrior).

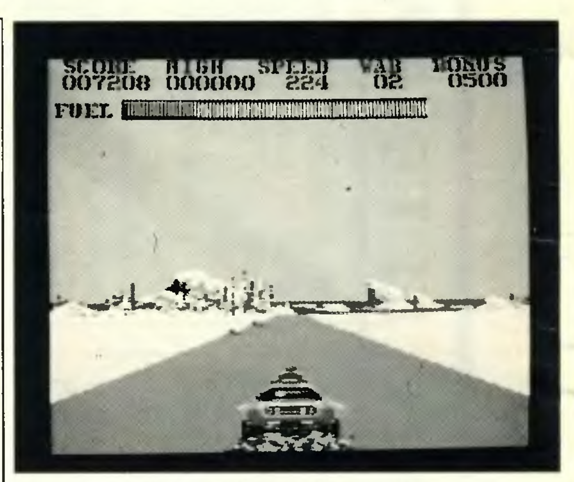
Dentro de esta línea aparece "Fire and Forget", la funesta impresión comienza cuando, ojeando las instrucciones, te das cuenta de cuántos rodeos y de cuántas historias se han tenido que ayudar para comercializar el programa, se nos habla de un supervehículo indestructible, guiado por ordenador, triple turbo, etc....

Aunque parezca increíble, tras el largo "cuento chino" que suponen las instrucciones existe algo que aspira a ser un juego de ordenador, aunque no sea el mejor que haya aparecido este año.

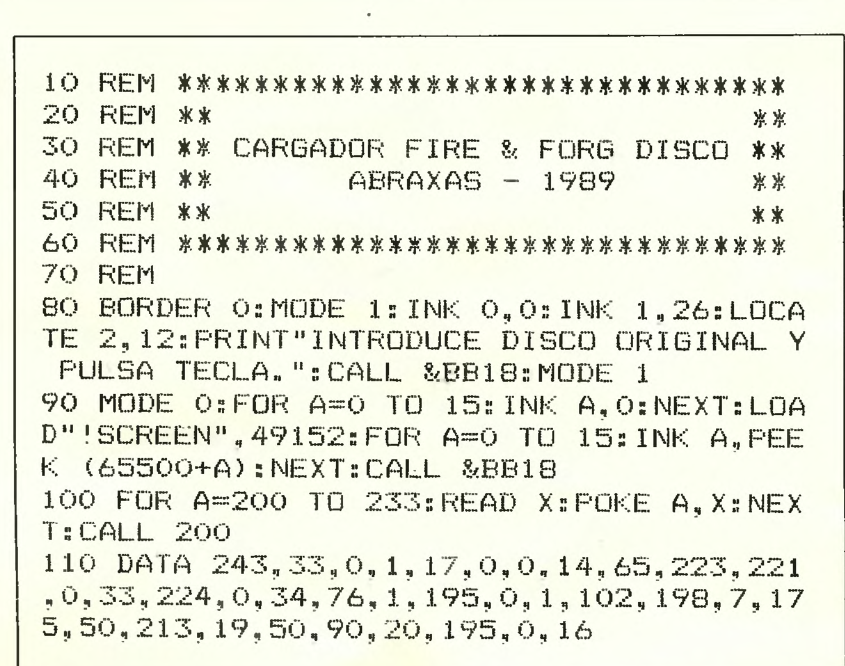
Deberás conducir el todopoderoso "Thunder Master" a través de peligrosos territorios en lucha. Como hemos dicho, el coche en cuestión es prácticamente indestructible, pero no funciona a pilas, por lo que deberemos coger combustible a lo largo de nuestro trayecto, esto es en lo que en realidad consiste el programa.

A nivel técnico, tampoco destaca en ninguna de sus facetas, el sonido consiste en algunos ruidos aislados, mientras que el movimiento resulta tan rápido que es prácticamente imposible controlar nada, los gráficos son lo único que se salva.

```
10 REM ********************************
20 REM **                            **
30 REM ** CARGADOR FIRE & FORG CINTA **
40 REM **        ABRAXAS - 1989      **
50 REM **                            **
60 REM ********************************
70 REM
80 CALL &BD37:POKE &BDEE,201:OPENOUT "2"
:MEMORY 3840:CLOSEOUT
90 BORDER 0:MODE 0:FOR A=0 TO 15:INK A,0
:NEXT
100 LOAD"!SCREEN",49152
110 FOR A=0 TO 15:INK A,PEEK (65500+A):N
EXT
120 LOAD"!FIRE":POKE 5077,0:POKE 5210,0:
CALL 4096
```



Cargadores para las versiones originales de cinta y disco.



```
10 REM ********************************
20 REM **                            **
30 REM ** CARGADOR FIRE & FORG DISCO **
40 REM **        ABRAXAS - 1989      **
50 REM **                            **
60 REM ********************************
70 REM
80 BORDER 0:MODE 1:INK 0,0:INK 1,26:LOCA
TE 2,12:PRINT"INTRODUCE DISCO ORIGINAL Y
 PULSA TECLA.":CALL &BB18:MODE 1
90 MODE 0:FOR A=0 TO 15:INK A,0:NEXT:LOA
D"!SCREEN",49152:FOR A=0 TO 15:INK A,PEE
K (65500+A):NEXT:CALL &BB18
100 FOR A=200 TO 233:READ X:POKE A,X:NEX
T:CALL 200
110 DATA 243,33,0,1,17,0,0.14,65,223,221
,0,33,224,0,34,76,1,195,0,1,102,198,7,17
5,50,213,19,50,90,20,195,0,16
```

LO MEJOR: Los gráficos.

LO PEOR: Su poca originalidad.

Dragon ninja

Continuando con el gran éxito de las máquinas recreativas, llega a nuestro ordenador la conversión de una de las más espectaculares, Dragón Ninja.

Una vez más nos encontramos con un héroe cuya única misión estriba en hacer frente a un número ingente de enemigos para lograr alcanzar su objetivo (como podéis comprobar es cierto que su originalidad brilla precisamente por su ausencia).

Por lo menos, en esta ocasión, no tendremos que rescatar a nuestra chica, raptada por algún bandido envidioso, sino a un personaje mucho más prestigioso, a un hombre público, al mismísimo presidente de los Estados Unidos de América.

El juego se desarrolla en 8 fases distintas y en cada una de ellas tú, Bad Dudes, experto luchador de artes marciales, deberás abrirte paso eliminando a numerosos enemigos que te atacarán sin descanso.

La única ayuda de que dispones es la posibilidad de arrebatar diversas armas a tus contrincantes, con lo cual tu poder ofensivo aumentará considerablemente.

Como es usual en este tipo de juegos, al final de cada fase deberás enfrentarte con un enemigo mucho más duro que los anteriores, necesitando gran habilidad para derrotarlos.

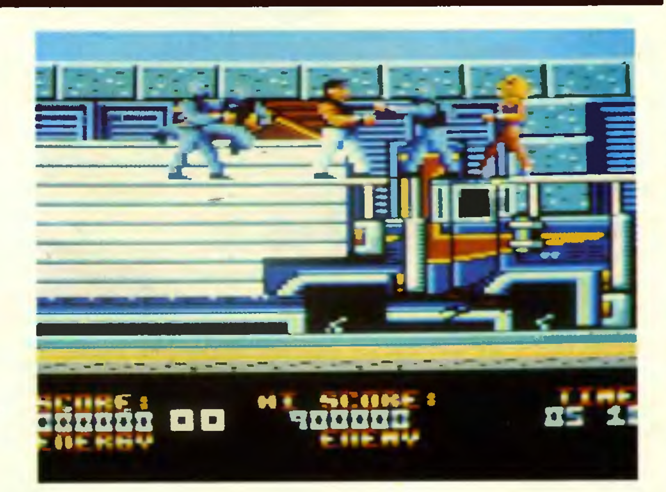
Técnicamente, el juego está muy bien desarrollado. El aspecto gráfico destaca particularmente, aunque destacaríamos especialmente los decorados, con una ambientación excelente.

Respecto al sonido, es escaso durante el desarrollo del juego, si bien la música inicial es de buena calidad (además, para los usuarios de 128K, el juego contiene fragmentos de voz digitalizada)

Lo más negativo de este programa es que no se ha incluído la posibilidad de simultanear dos jugadores,tal como en el arcade original.

En resumen se trata de un muy buen juego, si bien su puntuación desciende considerablemente por ser el enésimo programa de una larga lista de similares características con que nos venimos topando últimamente.

Y es que da la impresión de que un alto porcentaje de juegos de relativa novedad están siendo cortados por el mismo patrón. ■



MEDIA 75	
GRAFICOS	80%
MOVIMIENTO	75%
SONIDO	70%
ADICCION	85%



LO MEJOR: alto nivel de adicción.

LO PEOR: la originalidad brilla por su ausencia.

ReViEwS

WE

WEC le Mans nos sitúa a los mandos de un prototipo en la famosa carrera de las 24h. de Le Mans, la más prestigiosa prueba de resistencia en circuito del mundo.

La acción es vista justo desde detrás de tu coche, con la carretera alejándose por el horizonte. El objetivo del juego es simplemente completar una parte del circuito en un determinado número de segundos, al estilo de otros juegos anteriores (Enduro Racer, Out Run,...).

Aunque a simple vista parece fácil, casi como un juego de niños, no lo es. Vuestros contrincantes en la carrera tratarán de impedíroslo con maniobras imprevisibles cuyo único objetivo es lograr echaros de la carretera.

El control del vehículo es bastante simple; sólo dispones de dos marchas (corta y larga), con lo que alcanzaremos velocidades superiores a 300Km./h.; además de ello contamos con los imprescindibles acelerador, frenos y dirección.

La información de la carrera, en la parte superior de la pantalla, nos muestra la puntuación, velocidad y tiempo que queda para finalizar el tramo. En la parte inferior derecha podemos observar la palanca de cambios y la dirección de nuestro coche.

El circuito se compone de tres tramos, aumentando la dificultad progresivamente según avanzamos por ellos.

Para conseguir finalizar con éxito la carrera deberemos dar cuatro vueltas completas al circuito.

Los gráficos del juego están diseñados en modo 1, lo que si bien

LE M

```
10 REM ********************************
20 REM **                            **
30 REM ** CARGADOR WEC LE MANS CINTA **
40 REM **        ABRAXAS - 1989      **
50 REM ********************************
60 REM
70 BORDER 0:MODE 1:INK 0,0:INK 1,26:LOCA
TE 1,12:PRINT"INSERTA LA CINTA ORIGINAL
Y PULSA TECLA.":CALL &BB18:MODE 1
80 CALL &BD37:MEMORY 32767:LOAD"!",32768
90 FOR A=32768 TO 32794:POKE (A-768),PEE
K(A):NEXT A:POKE 32027,201:CALL 32000
100 FOR A=200 TO 216:READ X:POKE A,X:NEX
T:CALL 200
110 DATA 62,201,50,80,128,205,29,128,33,
0,0,34,68,19,195,114,128
```

Cargadores para las versiones originales de Wec Le Mans en cinta y disco.



EC

MANS

les hace perder en colorido, también es verdad que ganan en cuanto a calidad y detalle. En general se pueden calificar de muy buenos en todos los aspectos, tanto en lo relativo a los coches como a los demás objetos.

El sonido es simple pero efectivo, con una buena melodía inicial y realistas efectos sonoros durante la carrera.

La sensación de velocidad, muy importante en este tipo de juegos, es absolutamente real y envolvente.

El único inconveniente de este juego es la ausencia de ciertos detalles. Si se trata de las 24h. de Le Mans, deberían haberse incluído opciones como la conducción nocturna, el repostaje, el cambio de neumáticos y la alteración de los factores climatológicos (lluvia, viento, niebla, calor... lo que hubiese dotado al juego de mayor variedad.

A pesar de estos pequeños detalles, se trata, sin duda, del mejor juego de carreras realizado hasta el momento para el Amstrad CPC. Absolutamente recomendado.

Wec Le Mans cuenta con excelentes factores para consagrarse como uno de los mejores juegos de automovilismo realizados para Amstrad.

LO MEJOR: Es el mejor simulador de carreras.

LO PEOR: La falta de variedad.

MEDIA 86		
	GRAFICOS	90%
	MOVIMIENTO	95%
	SONIDO	70%
	ADICCION	90%






```
10 REM ********************************
20 REM **                            **
30 REM ** CARGADOR WEC LE MANS DISCO **
40 REM **       ABRAXAS - 1989       **
50 REM ********************************
60 REM
70 BORDER 0:MODE 1:INK 0,0:INK 1,26:LOCA
TE 1,12:PRINT"INSERTA EL DISCO ORIGINAL
Y PULSA TECLA.":CALL &BB18:MODE 1
80 MEMORY 32767:LOAD"DISC",32768
90 FOR A=32768 TO 32794:POKE (A-768),PEE
K(A):NEXT A:POKE 32027,201:CALL 32000
100 FOR A=200 TO 216:READ X:POKE A,X:NEX
T:CALL 200
110 DATA 62,201,50,119,128,205,29,128,33
,0,0,34,68,19,195,114,128
```

PAC-MANIA

ZAFIRO



MEDIA 85		
	GRAFICOS	80%
	MOVIMIENTO	75%
	SONIDO	90%
	ADICCION	95%

Pac-manía constituye la última entrega de la mina de oro que ha supuesto la creación del comecocos. Se conserva la simplicidad del juego, si bien se han introducido pequeñas variantes respecto a su predecesor. La más significativa es la de la perspectiva utilizada: de la vista superior se ha pasado a la tridimensional, lo que da una sensación de espectacularidad a un juego que en principio era bastante pobre gráficamente.

También se ha decidido aumentar el tamaño de los personajes, por lo que el laberinto no se puede representar en una sola pantalla, de forma que

CARGADORES

```
10 REM  *******************************
20 REM  **                           **
30 REM  ** CARGADOR PAC-MANIA CINTA  **
40 REM  **       ABRAXAS - 1989      **
50 REM  **                           **
60 REM  *******************************
70 REM
80 BORDER 1:MODE 1:CALL &BD37:MEMORY 163
83:LOAD"!",16384
90 FOR A=200 TO 227:READ X:POKE A,X:NEXT
:CALL 200
100 DATA 243,33,221,0,34,5,64,33,0,64,17
,0,1,1,0,2,237,176,195,0,1,175,50,175,24
,195,132,3
```

```
10 REM  *******************************
20 REM  **                           **
30 REM  ** CARGADOR PAC-MANIA DISCO  **
40 REM  **       ABRAXAS - 1989      **
50 REM  **                           **
60 REM  *******************************
70 REM
80 BORDER 0:MODE 1:INK 0,0:INK 1,26:LOCA
TE 1,12:PRINT"INSERTA EL DISCO ORIGINAL
Y PULSA TECLA.":CALL &BB18:MODE 1
90 FOR A=200 TO 230:READ X:POKE A,X:NEXT
:CALL 200
100 DATA 243,33,0,1,17,0,0,14,65,223,221
,0,33,224,0,34,5,1,195,0,1,102,198,7,175
,50,175,24,195,132,3
```

según lo recorremos irá "scrolando".

Otra novedad que se le ha incluido, es la posibilidad de saltar que tiene nuestro querido amigo Pac. Es una opción nueva que se agradece y que sin duda nos va a sacar de más de algún problema con los fantasmas.

Para los profanos, serán pocos pero siempre los hay, voy a explicar un poco por encima en qué consiste el juego. El escenario es un laberinto y a lo largo de él hay repartidos una serie de bolitas, las cuales nos tenemos que comer evitando a la vez que los fantasmas nos cacen. Para que todo no sean dificultades, entre las bolitas, hay otras de mayor tamaño y que al ingerirlas nos van a permitir durante un período de tiempo acabar con los fantasmas de un solo mordisco.

La opinión que tengo de este nuevo juego no puede ser más favorable. Lamentablemente, la versión Amstrad es la peor realizada de todos los sistemas, pero conserva en su totalidad la adicción original del arcade. El aspecto más negativo es la lentitud del scroll vertical, que en algunas ocasio-nes se hace pesado, todo lo contrario a lo que ocurre con las melodías de cada una de las fases, sencillamente excelentes. Sin duda, un gran éxito y un fabuloso juego.



LO MEJOR: La novedad de la persectiva.

LO PEOR: El movimiento.



EL RETORNO DEL JEDI



La Alianza rebelde está planeando un golpe definitivo contra el Imperio, han formado una armada gigante, pero ignoran que el Imperio está construyendo una nueva estación espacial más terrible que la antigua Estrella de la Muerte. Ahora la Alianza tiene que aniquilar el reactor de fuerza para destruir la Estrella y así al Imperio. Para ello deben mandar un comando que desactive una base protectora situada en la luna de Ender. Mientras tanto la armada luchará contra la Estrella de la Muerte.

La acción comienza en los bosques de la luna de Ender, la princesa Leia, tiene que llegar al poblado Ework, para que les ayuden, pero las tropas del Imperio intentarán matarte y tendrás que esquivar los árboles y las trampas de este lugar. La segunda acción se subdivide en dos ataques, el asedio del bunker y el combate contra las naves del Imperio. Será difícil, ya que tienes que esquivar árboles y piedras y por fín alcanzar el bunker, el cual explotará. A la vez que sucede esto, se presenta el ataque de la Armada contra las naves, esta vez pilotas el Halcón Milenario y dispones de dos cazas ala X, para combatir, y los Tiefighter.

Al superar estas fases te situarás con el Halcón dentro de la Estrella de la Muerte, esquivando naves y diversas columnas, destruye el reactor y sal inmediatamente antes de que el fuego te alcance.

El juego está bien programado y la idea es genial, pero a la hora de los gráficos hay que hacer una pausa para decir que la fase de Endo es un poquito chapuza, ya que el muñeco va en un cuadrado andante.

MEDIA 70		
	GRAFICOS	55%
	MOVIMIENTO	80%
	SONIDO	75%
	ADICCION	70%

EL JUEGO DE LA OCA

¡De oca a oca, y tiro por que me toca! es, sin duda, una de las frases más célebres y populares en lo concerniente a los juegos de tablero. Pues bien, es posible que también lo sea en ordenador ya que Zafiro Software ha realizado la conversión de este juego, uno de los pocos juegos de mesa que aún se "resistía" a transpasar la frontera del terreno informático.

Las reglas del juego son exactamente iguales que en el tablero. El objetivo es alcanzar la casilla final por medio de tiradas de un dado. El número de jugadores que puede participar es de dos a cuatro. A lo largo del recorrido encontrarás casillas que favorecerán o impedirán tu avance:

-Las ocas te harán avanzar hasta la siguiente, continuando tu turno de juego.

-Los puentes y los dados te harán ir a la siguiente casilla del mismo tipo.

-El laberinto te hará retroceder a la casilla 30.

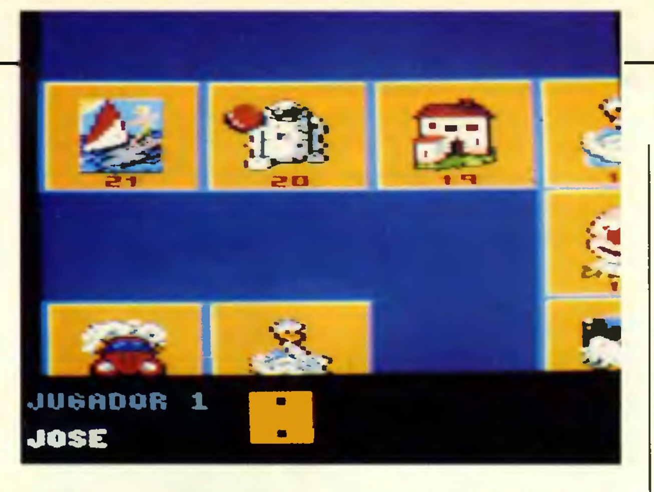
-La posada, el pozo y la carcel te harán perder tu turno durante 1, 2, 3 jugadas respectivamente.

-La muerte te obligará a comenzar de nuevo desde la casilla 1.

El juego ha sido reproducido fielmente en el ordenador, de tal forma que el resultado final es excesivamente simple; lo primero que se echa en falta es la posiblidad de jugar contra el ordenador. La calidad gráfica es notable, siendo el aspecto más destacable del juego. El sonido es bastante escaso, limitándose a pequeños efectos sonoros aunque la verdad es que tampoco se puede exigir mucho más.

En cuanto a la adicción, queda reservada a todos los que añoren este entrañable juego y por supuesto para los más pequeños.

Un juego tan popular como el de La Oca no podía faltar en nuestro ordenador. Quizás lo peor del juego sea la pasividad de los propios jugadores.





ZAFIRO

LO MEJOR: la idea.

LO PEOR: la pasividad de los jugadores.

MEDIA 60		
	GRAFICOS	75%
	MOVIMIENTO	60%
	SONIDO	40%
	ADICCION	65%




DISPONIBLE EN
TODOS LOS SISTEMAS
PAC-MANIA
ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Silva, 6 - 28013 Madrid
Tels 241 94 24 - 241 96 25
Telex 22690 ZAFIR E Fax 542 14 10
Ferran Agullo, 24 08021 Barcelona
Tels 93/209 33 65 - 205 37 33
Telex 54144 Fax 93-205 39 79
ZAFIRO software
PEDIDOS AL TELF: (91) 542 89 84 - LOLA



ROGER RABBIT

Quién engañó a

Un hombre, una mujer y un conejo en un triángulo de problemas...

MEDIA		
79	GRAFICOS	82%
	MOVIMIENTO	85%
	SONIDO	60%
	ADICCION	87%

Hollywood 1947. Los Cartoons - dibujos animados - están en pleno apogéo y nuestro protagonista es uno de ellos, Roger Rabbit, un cotizado actor; su vida transcurría apaciblemente entre los estudios y su barrio animado de "Toontown"; pero en estos momentos se encuentra un poco deprimido y apurado pues han asesinado a Marvin el rey de las bromas. Se cree que alguien anda tras esto pues ha desaparecido también el testamento. El juez Doon, un siniestro personaje, acusa a Roger Rabbit de ser el ladrón asesino, en el testamento Marvin legaba el barrio animado a los "cartoons".

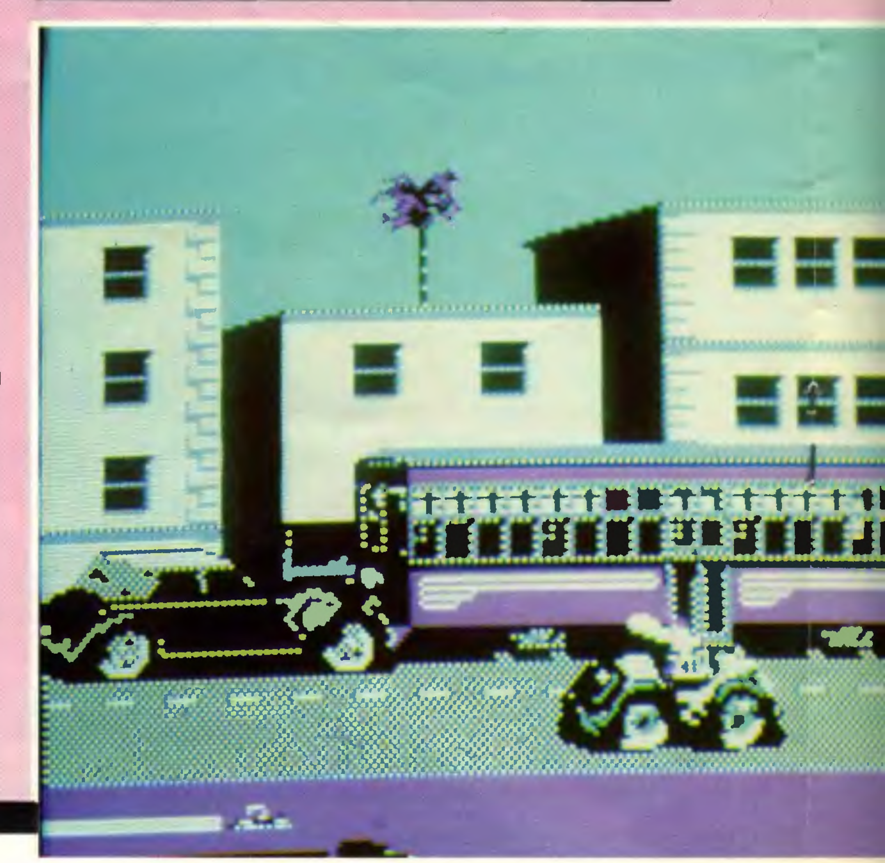
El juego se desarrolla a lo largo de tres fases: la primera en el taxi de Benny, la segunda en el Club de Tinta y Pintura y la tercera en la fábrica de artículos de broma.

El juez para aplicar justicia ha inventado una mezcla química llamada "DIP", que al ser derramada sobre un dibujo este desaparece, su intención es hacerlo sobre el barrio animado "Toontown".

Para aclarar el caso Roger Rabbit debe moverse rápidamente por la ciudad y encontrar el testamento de Marvin antes de que el juez haga desaparecer del mapa a su amado barrio.

El juez Doon cuenta con la ayuda de las comadrejas, que harán la vida imposible a Roger. Para que éstas desaparezcan deberá hacerlas morir de risa, así que cuantas más tonterías hagas antes desaparecerán. Si sobrevive a las comadrejas, deberá enfrentarse al juez Doon y si falla frente a éste todo habrá terminado para Roger y Toontown.

El juego se desarrolla a lo largo de tres fases, comenzando en un taxi, el de Benny The Cab, en el cual hay que esquivar a los coches y adelantar a la furgoneta del juez; sigue la segunda fase en el Club de Tinta y Pintura, en el que hay que recoger las servilletas de las mesas y no dejar que el gorila del club le atrape; la última fase

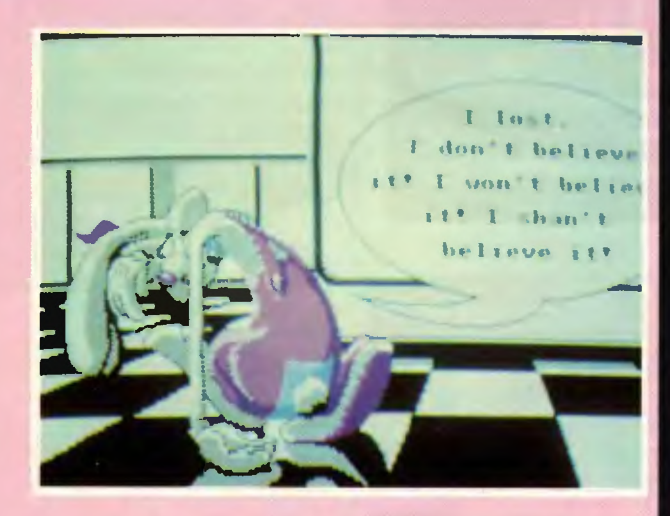


-ER

BIT

Teniendo en cuenta que esta versión corresponde a la de PC, no podemos sino elogiar el programa.

transcurre en la fábrica de artículos de broma, en la que luchará contra las comadrejas y el Juez Doon, y encontrará el tes-





Versión:
- **Amstrad PC**

Autor:
- **Buenavista**

LO MEJOR: La original idea desarrollada y el nivel de adicción.

LO PEOR: El sonido.

tamento.

El programa es muy divertido destacando sus fases por su creativa originalidad y acción.

P.H.M. PEGASUS

DRO SOFT

Nos encontramos a los mandos del navío más sofisticado que cruza los mares. El PHM Pegasus no es un barco, pero casi, en concreto es un Hidrofoil. Su funcionamiento es sencillo, a baja velocidad se comporta como un barco normal, pero al llegar a una determinada velocidad, salen del casco inferior dos patines sobre los que se desplaza. Al ser menor la superficie de contacto y haber un menor rozamiento el Pegasus llega a alcanzar velocidades vertiginosas.

Como el objetivo del desarrollo del Hidrofoil es militar, el PHM Pegasus, se ha convertido en una verdadera fortaleza flotante. Baste decir que lleva un cañón de 75 mm de tiro rápido, misiles Harpoon, Exocet o Gabriel y un lanzador de perturbadores de radar Chaft.

La lista de misiones es larga y complicada, pero no hay nada ni nadie que nos pueda detener.

LO MEJOR: El realismo.

LO PEOR: Demasiadas teclas.

El juego es otro simulador aunque incorpora una gran cantidad de arcade. Quizá lo más tedioso sea buscar al enemigo, o sea, que es recomendable una buena dosis de paciencia. De todas formas, en cuanto entras en combate, desaparece el aburrimiento. Como simulación es bastante realista, con un amplio panel de mandos.

Los gráficos son bastante mejores de lo que nos tiene acostumbrado el PC. La impresión de volumen y tridimensionalidad está muy lograda y el colorido es el adecuado.

De todas formas, lo mejor del programa es el realismo y la variedad de escenarios que tiene. Es muy difícil llegar a cansarse del juego.

MEDIA 85		
	GRAFICOS	90%
	MOVIMIENTO	85%
	SONIDO	80%
	ADICCION	85%



JORDAN vs BIRD

Excelente donde los haya. Jordan vs Bird es un simulador tan completo que sólo falta disponer de una cancha al lado del ordenador. Además, los gráficos y el movimiento ayudan considerablemente. Y estamos hablando de un PC.

Jordan vs Bird: One on one fascinará a todos los amantes del basketball como ningún otro juego de basket hasta ahora realizado. Sin iugar a dudas es el mejor de la canasta, donde Larry Bird y Michael Jordan se enfrentan en tres pruebas distintas: Partido uno contra uno, concurso de mates y concurso de triples.

-One on one:

Tu puedes ser Larry o Michael y jugar contra un amigo o contra el ordenador; del mismo modo tendrás que decidir la longitud de los cuartos y elegir entre un abanico de posibilidades que facilitarán el juego o lo dificultarán.

El juego es rápido y los movimientos de los personajes bien logrados y cuidados hasta el más mínimo detalle (incluso se nota el juego de muñeca al lanzar el balón). Si el contrario te arrasa tienes la opción de elegir tiempos muertos donde verás el status de tu jugador y la posición física en que te encuentras.

-Concurso de mates:

Hasta cuatro participantes pueden destrozar el aro de la canasta elegida, con 9 posibilidades de mates preestablecidos que en cualquier momento puedes observar.

Buena reproducción del famoso "Slam Dunk" de la NBA donde tendrás que obtener buenas puntuaciones para clasificarte en la final. La puntuación máxima como ya sabéis es de 50 puntos.

Espectaculares mates que te levantarán de la silla. Alucina con el vuelo de Michael.

-Concurso de triples:

En esta contienda Michael no tiene nada que hacer con Larry, auténtico dominador de esta modalidad de tiro.

Dispones de 60 segundos para encestar los cinco balones que se encuentran en las cinco cajas, lo que hace un total de 25 lanzamientos. Cada balón encestado vale un punto excepto el último balón de cada caja denominado "money ball" que vale dos. Tu reto es conseguir la perfección absóluta: 30 puntos. Atrevete a luchar con Larry.



MEDIA 80		
	GRAFICOS	80%
	MOVIMIENTO	80%
	SONIDO	70%
	ADICCION	90%



Electronics Arts ha creado un fabuloso programa donde para jugar al basket no te hacen falta canastas, sólo tu joystick y tu inseparable PC.

Todas las reglas del baloncesto tienen vigencia en este programa y por tanto inflingirlas será una violación del reglamento que el árbitro no dudará en sancionar con las consiguientes penalizaciones.

Los gráficos son realmente magníficos y el colorido el típico en los PC.

Resaltar, que Jordan vs Bird dispone del mismo sistema de seguridad que Interceptor; el sistema se basa en combinaciones de letras y números que sin el dial son imposibles de adivinar.

La presentación del programa es impecable y actúa como brillante broche de cierre de este fenomenal simulador deportivo.

LO MEJOR: Completo en todos los aspectos, no falta ni un solo detalle.

LO PEOR: Poco colorido, a lo que ya estamos acostumbrados.

Versión: **Electronic Arts**

Distribuidor: **Dro Soft**



METROPOL









PASEO DE LA CASTELLANA

Precio 50.000

PLAZA
COLO

Precio 40.000

CA
ZU

Pr

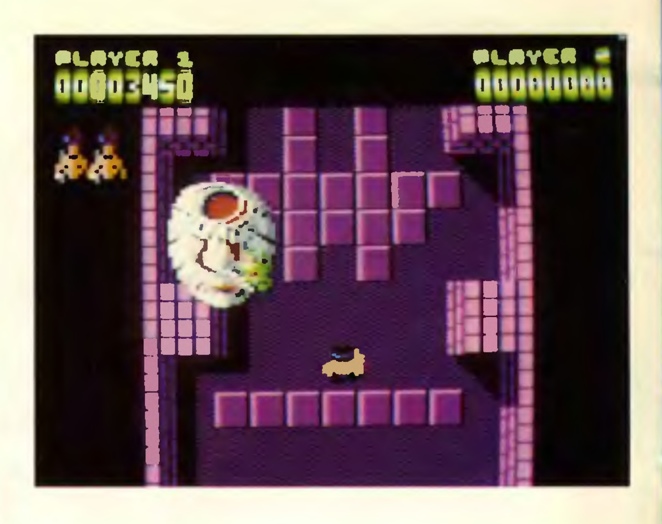


ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Silva, 6 - 28013 Madrid
Tels 241 94 24 - 241 96 25
Telex 22690 ZAFIR E Fax 542 14 10
Ferran Agullo, 24 08021 Barcelona
Tels 93/209 33 65 - 205 37 33
Telex 54144 Fax 93-205 39 79

ZAFIRO software

PEDIDOS AL TELF: (91) 542 89 84 - LOLA

VICTORY ROAD




```
10 REM ******************************
20 REM **                          **
30 REM ** CARGADOR VICTORY R.  CINTA **
40 REM **       ABRAXAS - 1989      **
50 REM **                          **
60 REM ******************************
70 REM
80 BORDER 0:MODE 1:INK 0,0:INK 1,26:LOCA
TE 1,12:PRINT"INSERTA LA CINTA ORIGINAL
Y PULSA TECLA.":CALL &BB18:MODE 1
90 CALL &BD37:MEMORY 32767:LOAD"!",32768
100 FOR A=32768 TO 32794:POKE (A-768),PE
EK(A):NEXT A:POKE 32027,201:CALL 32000
110 FOR A=200 TO 220:READ X:POKE A,X:NEX
T:CALL 200
120 DATA 62,201,50,109,128.205,29,128,17
5,50,60.60,33,0.0,34.61,60,195,0,147
```

Erbe

El fin está cerca y has decidido que esto no puede quedar sin solución, te pones en la escalera del cielo dispuesto a matar a todos los mostruos chupasangre, vampiros y alienígenas de dos y tres cabezas, pero la carretera sigue y sigue, por diferentes escenarios, a través de tumbas llenas de osamenta de los exploradores anteriores y de todo tipo de horrores que puedan imaginar, pero no sólo esto, hay trampillas y ascensores que te transportan al interior de viejos edificios, bajo lagos y océanos. Recoge todos los iconos para tener munición suficiente para defenderte de tus agresores. Para acabarlo tendrás que avanzar eliminando a todos los alinígenas que encuentres y coger todos los bonus que puedas para aumentar tu munición.

Las armas de que dispones son las normales en cualquier arcade: granadas y lanzallamas en principio, por el camino podrás ir recogiendo espadas, cerraduras y otros iconos que te harán el juego más fácil. Las granadas y lanzallamas para destruir edificios, rocas, cajas y descubrir así bonos ocultos, pues de esta manera podrás atravesar muros, para conseguir más puntos súbete a las trampillas verdes que te introducen a un subterráneo en el cual se encuentra un enorme alienígena. La posibilidad de jugar a dos hará que disminuya con mucho el nivel de dificultad, ya que os podéis mover los dos a la vez y en la misma pantalla.

Las casas de software Inglesas reproducen una idea por todas las épocas, historias y personajes posibles, aludimos a esto porque Victori Road es la versión espacial de Ikari Warrior, con monstruos y volviendo a escenarios egipcios para matar a todo bicho viviente. Es tiempo de cambiar esto, ¿no creeís?

LO MEJOR: El movimiento.
LO PEOR: La idea.

MEDIA		
57	GRAFICOS	70%
	MOVIMIENTO	70%
	SONIDO	35%
	ADICCION	55%



DIVIÉRTETE CON MIS PRIMOS



NETHERWORLD





▲ Pantallas de Netherworld

```
10 REM ********************************
20 REM ** CARGADOR NETHERWORLD CINTA **
30 REM **       ABRAXAS - 1989       **
40 REM ********************************
50 REM
60 BORDER 0:MODE 1:INK 0,0:INK 1,26
70 FOR A=200 TO 213:READ X:POKE A,X:NEXT
80 LOCATE 10,11:PRINT"VIDAS INFINITAS: "
;:GOSUB 130:IF A$<>"S" THEN POKE 205,0
90 LOCATE 10,13:PRINT"TIEMPO INFINITO: "
;:GOSUB 130:IF A$<>"S" THEN POKE 210,0
100 LOCATE 2,20:PRINT"INTRODUCE CINTA OR
IGINAL Y PULSA TECLA":CALL &BB18:MODE 1
110 CALL &BD37:MEMORY 16383:LOAD"!":POKE
 16731,200:POKE 16732,0:CALL 16320
120 DATA 33,0,0,34,190,39,62,175,50,163,
100,195,0,1
130 CALL &BB00:A$="":WHILE A$="":A$=UPPE
R$(INKEY$):WEND
140 IF A$="S" THEN PRINT"SI" ELSE IF A$=
"N" THEN PRINT"NO" ELSE GOTO 130
150 RETURN
```

▲ Cargador Netherworld versión original cinta

Un buen día, jugando ingenuamente con tu Amstrad una tarde de verano, desapareces de tu habitación y súbitamente, apareces en un lejano mundo, repleto de estructuras fantásticas y de personajes de ficción.

Tú, lógicamente, deseas volver a casa a tiempo para la cena, ya que, de otro modo, no podrás ir al cine con la rubia que habías quedado la noche anterior.

Sólamente hay una salida de vuelta al hogar, pero es sólo accesible previo pago del importe de salida. Como no llevas dinero encima, deberás pagar con diamantes, la forma normal y lógica de pago en una dimensión en la que resultan relativamente abundantes.

Sin embargo, no resulta tan fácil como parece en un principio. Las "piedras" se encuentran custodiadas por multitud de "bichos repugnantes", como son los demonios; los universalmente conocidos "huevos extraños", etc....

Aparte de las susodichas criaturas, también aparecen otros elementos no menos raros, como son las rocas (móviles, por supuesto), las diferentes formas de minas, los relojes de arena (que te ofrecen tiempo extra), los ladrillos, las puertas, etc.

Vamos a tratar de examinar todos estos elementos con mayor profundidad. Los más impresionantes son, principalmente, los demonios y las cabezas de cabra; los primeros escupen burbujas mortales, mientras que las segundas desprenden ácido, por lo cual ambos resultan especialmente peligrosos. No todo es tan difícil, también existen otros objetos (relojes, matademonios,...) que te echarán una mano en la difícil labor. Otros artilugios, como las rocas o los ladrillos, se limitan a "molestar" pasivamente tu trabajo, obstruyéndote el camino hacia los preciados diamantes.

Finalmente, debemos hablar de lo más importante, es decir, del carbono cristalizado que te permitirá salir de la difícil situación. Sobre todo hay que destacar que ten-

En Netherworld hay que destacar principalmente su alto nivel de adicción y su elevado grado de dificultad. Dos combinaciones realmente atractivas.

MEDIA 75		
	GRAFICOS	75%
	MOVIMIENTO	80%
	SONIDO	80%
	ADICCION	70%

dremos siempre un límite de tiempo, por lo que no debemos entretenernos. Los diamantes, accesibles en las primeras fases, están más escondidos y más celosamente guardados a medida que aumenta la fase en la que nos estamos moviendo. Al comenzar, lo máximo que hay que hacer es acceder a los minerales más escondidos, o bien crearlos, usando elementos como los trituradores de diamantes (los forman a partir de las rocas), las paredes de metamorfosis (los crean a partir de las minas), o bien acceder hasta ellos mediante las útiles células teletransportadoras, que te llevan a cualquier otro punto del nivel (al azar). Por supuesto, a medida que vayáis penetrando en las profundidades del juego, tendréis que recurrir con más frecuencia a vuestra razón e imaginación, ya que no bastará con "recolectar", sino que deberéis buscar, empujar, pensar, luchar e improvisar.

El juego nos sorprenderá agradablemente muy de vez en cuando, lo que no suele venir mal. Estas sorpresas nos afectarán en cuatro aspectos:

Con el beneficio que supone el recibir una esperada vida extra.

Nuestra nave (circular, para más datos), puede dejar de girar sobre su eje, con lo cual se volverá incontrolable (o casi incontrolable).

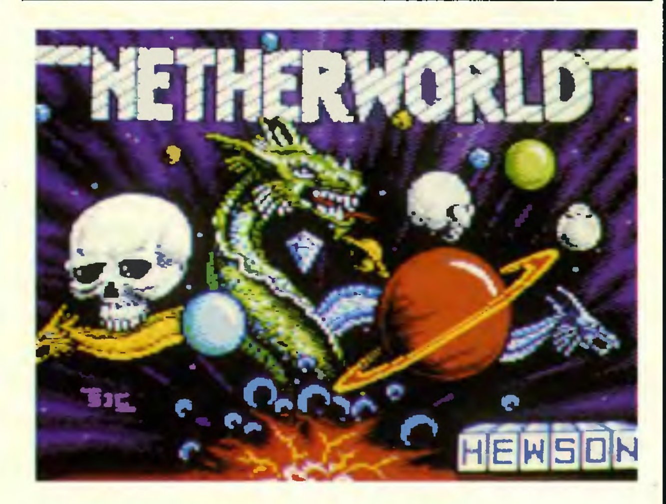
Si cambiamos de color, nos volveremos invulnerables por unos momentos (muy de agradecer a los programadores).

Por último, existe la posibilidad de que los controles de la nave se inviertan durante un breve espacio de tiempo, provocando la pérdida de manejabilidad en el alucinado jugador.

Tanto los gráficos (que, aunque no resultan demasiado variados, cumplen perfectamente su cometido), como el sonido (a la altura de un programa de Hewson), ayudan al objetivo final de este juego, es decir, hacer pasar un buen rato, distraido y agradable, al usuario de un Amstrad.

LO MEJOR: Su adictividad.

LO PEOR: La dificultad en niveles avanzados.



▲ Mostruos y dificultades para todos los gustos

previews CPC

■ AIRBORNE RANGER

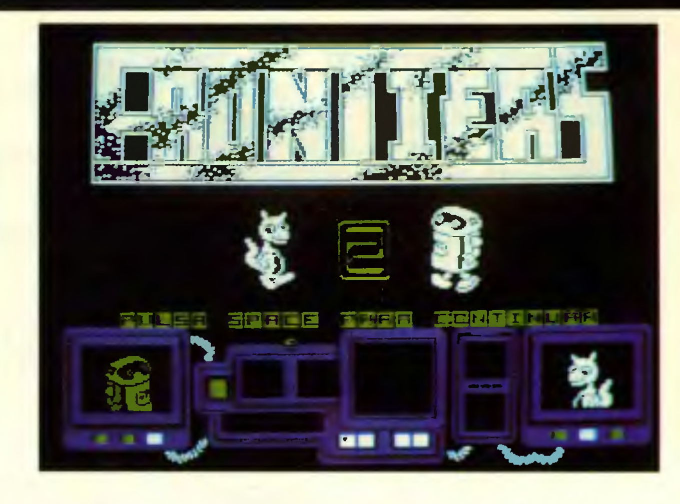
"Airborne Ranger", es el último producto de Microprose para tu Amstrad. Este programa, aparecido hace tiempo para Commodore 64 y PC, causó un cierto revuelo debido a que era el primer juego realizado por esta compañía que no se trataba de un simulador de vuelo. Sin embargo, analizándolo un poco más a fondo observaremos que no se aleja tanto de la línea impuesta por sus anteriores productos; "Airborne Ranger" es otro simulador, aunque, muy especial. No deberemós manejar ningún avión de combate, sino que controlaremos a un solitario soldado (muy preparado por supuesto), a lo largo de peligrosas misiones, a elegir en un suculento menú. Por su parte, el armamento es amplio y variado (bombas de tiempo, pistola, bazoka, ametralladora, granadas, cuchillos, etc....), proporcionándonos muchas más opciones y variantes que el resto de los programas de este tipo. ●



■ HEROES OF THE LANCE

Sangre, acción, violencia, magia, riquezas; todo ello podrá ser visto en el inminente lanzamiento de U.S. GOLD "Heroes of the Lance". Representa una nueva forma de afrontar los juegos del tipo "Dragones y mazmorras", que se han puesto tan de moda en los últimos tiempos.
Está tratado como un arcade en el que podremos usar el joystick para manejar a nuestro personaje a través de los innumerables pantallas, así como coger y dejar objetos, armas o hechizos.
La expedición está formada por varios personajes, aunque sólo controlaremos a uno, que debemos alternar ante cada situación, ya que las características (potencia, fuerza, magia, etc.,...)varían según el personaje que controlemos.
En definitiva, Heroes of the Lance es un juego del que se espera mucho. ●





FRONTIERS

ZAFIRO

MEDIA 68		
	GRAFICOS	75%
	MOVIMIENTO	70%
	SONIDO	50%
	ADICCION	80%

Todo empezó en el año XII de la Era Radial, cuando la expansión del Imperio de las máquinas inteligentes chocó con la frontera de la galaxia de Epsilon, lugar poblado por todo tipo de formas de vida.

El contacto entre dos mundos antagónicos provocó una gran guerra, que duró tres milenios, y tras la cual, las máquinas y robots inteligentes ocuparon todos los planetas de Epsilon y aniquilaron toda forma de vida existente en ellos... Todas menos una.

```
10 REM  *****************************
20 REM  **                         **
30 REM  ** CARGADOR FRONTIERS DISCO **
40 REM  **      ABRAXAS - 1989      **
50 REM  **                         **
60 REM  *****************************
70 REM
80 BORDER 0:MODE 1:INK 0,0:INK 1,26:LOCA
TE 1,12:PRINT"INSERTA EL DISCO ORIGINAL
Y PULSA TECLA.":CALL &BB18:MODE 1
90 FOR A=200 TO 230:READ X:POKE A,X:NEXT
:CALL 200
100 DATA 243,33,0,1,17,0,0,14,65,223,221
,0,33,224,0,34,5,1,195,0,1,102,198,7,175
,50,252,170,195,0,4
```

```
10 REM  *****************************
20 REM  **                         **
30 REM  ** CARGADOR FRONTIERS CINTA **
40 REM  **      ABRAXAS - 1989      **
50 REM  **                         **
60 REM  *****************************
70 REM
80 BORDER 1:MODE 1:CALL &BD37:MEMORY 163
83:LOAD"!",16384
90 FOR A=200 TO 227:READ X:POKE A,X:NEXT
:CALL 200
100 DATA 243,33,221,0,34,5,64,33,0,64,17
,0,1,1,0,2,237,176,195,0,1,175,50,252,17
0,195,112,150
```

en un rincón de la galaxia, unos seres, los Zebs, han conseguido resistir los ataques de los androides y ahora se preparan para afrontar el último ataque de éstos.

Los planos de una bomba virus que terminarán con todos los Zebs acaban de llegar a la base que los robots tienen establecida en Epsilon.

Nuestra misión será encontrar los planos de la bomba que se encuentran en el computador central de la base. Para ello controlaremos el robot 32-RSR-911 SERIE A, que ha sido reprogramado por el grupo de la resistencia ZEB.

Una vez que la unidad RS-911 encuentre los planos procederá a su decodificación indicando las piezas que la componen a un grupo de Zebs infiltrado en la base, los cuales tendrán que ir encontrando las partes para ensamblarlas y hacer explotar la bomba en la base de sus propios enemigos, todo ello sorteando las patrullas de androides vigilantes...

Esto que en un principio puede parecer simple se convierte en una de las más difíciles misiones que hayamos tenido que afrontar con nuestro ordenador, pero manteniendo la suficiente adicción, como para seguir jugando hasta haber completado la misión.

En resumidas cuentas, se trata de un programa español realizado para Zafiro por Action Software y que emplea una nueva perspectiva (axonométrica).

LO MEJOR: El concepto del juego.

LO PEOR: El sonido.

AMSTRAD ACCION



CPC

Los recomendados

1 **PAC-MANIA**
Grand Slam

2 **WEC LE MANS**
Ocean



3 **NAVY MOVES**
Dinamic

4 **EL EQUIPO A**
Zafiro

5 **DRAGON NINJA**
Imagine

6 **TOTAL ECLIPSE**
Incentive



7 **SOL NEGRO**
Opera Soft

8 **TUAREG**
Topo Soft

9 **ALIEN SYNDROME**
Dro Soft

10 **R-TYPE**
Electric Dreams

11 **ASPAR GP MASTER**
Dinamic

12 **CAPTAIN BLOOD**
Infogrames

13 **NETHERWORLD**
Hewson

14 **AFTER BURNER**
Activision

15 **METROPOL**
Zafiro

CONTACTOS

Si deseas ver publicado tu anuncio, por favor, envíalo al apartado de correos 91 de Bilbao. Este servicio a nuestros lectores es totalmente gratuito.
La publicación o no de un anuncio queda supeditada a la decisión del editor.

Hola troncos-as somos dos amigos de Burgos y estamos interesados en cambiar programas, juegos y utilidades para CPC 464 y 6128 Interesados escribir a IÑIGO SENOSIAIN. Avda. Juan XXIII, nº23 - 9º 2º o llamar al 947 21 82 11 o también a ALBERTO. Fátima, 11- 1º 2º. 09007 BURGOS o llamar al 947 21 19 73. Mandad lista. Prometemos contestar a todos. Chao colegas, os esperamos. Club KISS ME Soft.

Cambio juegos originales (con caja y caratulas originales) para Amstrad cassette. EDUARDO PRADA HINOJO. Algodre, 6 - 2ºD esc. izq. 28025 MADRID.

Cambio y compro todo tipo de programas para PCW. Interesados escribir a: MANUEL REGUERO RIVIERE. Avenida 301, nº138 torre. 08860 Castelldefels. BARCELONA. O llamar al teléfono 93 665 55 96.

¡Hola amigos! Intercambio juegos para el PCW-8256. Interesados llamar al 93-6615227 o escribir a SERGIO SANCHEZ. Rda. ST. Ramón, 102 -1º 4º. San Boi de LLobregat. BARCELONA 08030. Prometo contestar. Espero contestar.

Vendo juegos en cinta para CPC 464 y CPC 6128, mando lista, todos originales. (Juegos y utilidades). Escribir a: A. SIMO. Avda. Balmes, 60. Igualada 08700. BARCELONA.

Club Palencia. Cambiamos juegos . Interesados escribir a: DAVID GUTIERREZ CRESPO. Menendez Pidal, 1 - 1ºC. PALENCIA 34004. Tlfno.:988 72 82 92 . (Sólo disco).

Cambio programas en disco para el CPC 6128. Intererados escribir a: MANUEL LAORDEN. Valldemosa, 15 - entlo. 2º. 08016 BARCELONA.

Compro, vendo, cambio juegos y utilidades en disco o cinta de AMSTRAD. Tengo últimas novedades. Interesados preguntar por JORGE FERRER ALONSO llamando al teléfono 3459553 de BARCELONA.

Vendo AMSTRAD CPC 472 color + joystick + libros + revistas + 250 programas + 2 Walkie Talkies de regalo, por sólo 65.000 pts. todo en perfecto estado. Sólo Madrid. Miguel. Tlfno.: 618 87 20.

¡ALTO! LEE ESTE ANUNCIO...<<HACKER-DISC>>. INTERCAMBIA TODO TIPO DE PROGRAMAS Y UTILIDADES. INTERESADOS ESCRIBIR A: MANOLO LEAL GONZALEZ. Torres y Bagues ,8 - 3º3º. GERONA (SALT). O llamar al teléfono: 972 24 19 38.

Atención. Compro y vendo todo tipo de programas para PCW. Tengo gran cantidad de programas. Ultimas novedades. Contesto seguro. JOAQUIN LLAMES GARCIA. Doctor Casa, 8 - 1ºDrch. 33004 OVIEDO. Tlfno.:985 22 07 60.

Vendo Amstrad CPC 6128, unidad cinta de 14000 pts., manual, phaser one, 128 cintas originales, 44 discos originales y cien más. Por 150000 pts. negociables. DIEGO TORRES RODRIGUEZ. Ntr. Sra. Bnos. Libros. Edif. Torre Luz, B. 6ºA. 30008 MURCIA. Tlfno.:234638.

Cambio juegos y utilidades para Amstrad CPC 128 sólo disco. Mandaré lista a todos a vuelta de correo. FERNANDO MUÑOZ TOYOS. Puerto de Pajares, 4 - 3ºA. 33207 GIJON.

Cambio 30 juegos y 5000 pts., por una unidad de disco para CPC 464. Interesados llamen al teléfono 242120 de Badajoz. FELIPE LIMA DIAZ. Godofredo Ortega y Muñóz, Edif. Olivenza, portal 2 - 4ºF. 06011 BADAJOZ.

Compro, vendo e intercambio programas para la gama CPC de Amstrad, preferiblemente disco. Dispongo de gran cantidad de juegos y utilidades. Mi dirección es: ANTONIO Vte. LILLO ABAD. Avda. Peris y Valero 187 - 10. VALENCIA 46005. Teléfono (96) 333 00 28 (comidas o Domingos).

SOFT CLUB: Si deseas ser socio de un club de verdad, de un club a nivel Europeo, con contactos en Inglaterra y Francia, con revista propia, pegatinas, posters, etc. Este es tu club. Si te interesa llama al teléfono: (93) 869 84 49 ó escribe a: SECCION PUBLICIDAD / SOFT CLUB. Celso Xaurado s/n. Calaf. 08280 BARCELONA.

Urge vender Amstrad CPC 6128, con impresora Amstrad DMP-2000. Regalo joystick, cassette y 20 discos con juegos y utilidades. Interesados llamar al teléfono 985 14 32 32 . Preguntar por José.

Vendo DOCE juegos y DOS discos por 6.000 ptas. Interesados escribir a: RODOLFO GARCIA LILLO. Valdés Salas, 9 - 2ºC. 33007 OVIEDO. O llamar al teléfono 985 24 25 37.

CONTACTOS

llamanos. Envios a toda España. Tlfno.:3253220. Joaquin Sanz Berlanga. Martín el Humano, 11-Pt.nº9. 46008 VALENCIA.

Realizo programas a medida para ordenadores PC Compatibles, entre 5.000 y 15.000 pts. Total garantía de funcionamiento. Entre todos los que soliciten un programa, se realizará un sorteo del paquete de programas MASTER VIDOS (realizado por programadores de toda España). Pide tu programa. Te gustará. Escribir a ARMANDO CASTILLO GALLEGO "VIDOS PROGRAMAS". Plaza de España, 2-4ºA. 30530 Cieza MURCIA.

Intercambio juegos y utilidades en disco, para usuarios de Amstrad CPC. ¡Ocasión única! Escribir a: JOSE NICOLAS BRETONES CASTILLO. Granada, 102. El Ejido. 04700 ALMERIA.

Intercambio juegos para Amstrad CPC 464 en cinta. Ultimas novedades. Mandar lista. Soy de fiar. Escribir a: JOSE MARTIN RODA. Victoria de la Paz, Bº 4, 3ºB. Adra 04770 (ALMERIA).

Vendo Amstrad CPC 6128 en color con más de 50 revistas, 3 libros, cassette con cables, adaptador 2 joystick, joystick zero-zero, etc... por 75.000 pts. También vendo cintas originales de distinta antiguedad por 300 pts./un. Llamar al (988)72 84 94. JAVIER PEREZ DELGADO. Extramuros del Mercado, 15 - 3ºD. 34002 PALENCIA.

Vendo y cambio juegos y utilidades para PC y compatibles. Ultimas novedades. DANIEL AIDEK. La Libertad, 45 - 1º1. Valdemoro 28340 MADRID. Tlfno.:8953741.

Se ha creado el CLUB SOFT'S STARS para PC. Si estas interesado manda todas tus señas y datos personales a: "CLUB SOFT'S STARS" EUGENIO DE LA TORRE DOMINGO.Sahara, 89 piso 8º1. 28041 MADRID. Tlfno.:7964482

Solo intercambio video juegos de CPC. Me he quedado algo descolgado y quiero ver más sobretodo antiguos. ¡Animo y escribir! También busco utilidades. JOSE EMILIANO APILLNELO.Izuzquiza,3-5. 50010 ZARAGOZA.

¡¡ATENCION AMSTRADICTOS!!! Francisco Javier Tenorio de Roquetas de Mar (ALMERIA) anunciado en el nº10 es un GORRON de discos.Un Amstradicto engañado. Manresa. BARCELONA.

Cambio programas para 6128 disco. JESUS VOCES GZLEZ. Elipse, 16 esc.A - 3º3º. Hospitalet d'Llobregat. 08905 BARCELONA. Tlfno.:93-249 84 93 (de 20 a 23 h.)

Tengo numerosos juegos de Amstrad 6128 sólo disco y quiero cambiarlos contigo. Mandame tu lista. Contestación garantizada en el día. También me interesa segunda unidad de disco. LUIS GILSANZ. Teniente Figueroa, 6 - 4ºizq. 09006 BURGOS.

¡ATENCION! Me interesaría conseguir cualquiera de los siguientes ordenadores: Spectrum 48k o 128k, Commodore 64, Vic 20 o 19, MSX, ZX 81+16k+color, y especialmente el portátil Epson HX-20 o cualquier otro portátil. Lo cambiaría por 100 juegos para CPC 464 o por varios programas para el PC. Interesados escribir a ARMANDO CASTILLO GALLEGO. Plaza de España, 2 - 4ºA. Cieza 30530 MURCIA."

¿Sabes lo que es MASTER VIDOS?. Es un paquete de programas de gran utilidad que espero me ayudéis a realizar. Necesito contactar con chicos que sepan programar (en cualquier lenguaje) y que estén dispuestos a colaborar desinteresadamente. Cada uno de vosotros estaréis informado en cada momento de lo aportado por el resto del grupo y de cómo marcha la sociedad, y por supuesto os beneficiaréis de los programas realizados. Escribe a:ARMANDO CASTILLO GALLEGO "MASTER VIDOS". Plaza de España,2 -4ºA. 30530 Cieza (MURCIA)."

CLUB TERRECEDOR. Nuevo club formado por los más adictos a los juegos para CPC (disco y cinta). LLamar al 986-279262 de 2:30 a 3:30 y de 7:00 a 8:00. VIGO Club TERRECEDOR. Burgos,46-1ºdrch. 36205 Vigo-PONTEVEDRA.

IBM PC COMPATIBLE. Vendo , con garantía, una unidad de 5 1/4 pulgadas y otra de 3 1/2 pulgadas. Disco duro en tarjeta de 20 Mb, ratón, impresora, tarjeta gráfica EGA con monitor de alta resolución, joystick analógico. Como nuevo, casi sin uso. Regalo aplicaciones profesionales como Ventura 1.1, Autocad 9.03, Word Perfect 5.0, y muchas más. 325.000 pesetas discutibles. Interesados llamad al teléfono 91-2627150 y preguntad por José hijo, o bien escribid a: JOSE LUIS RIBALLO PEREZ. General Pardiñas, 108 - 5ºG. 28006 MADRID.

Cambio todo tipo de programas para PC. Interesados mandar lista a: ANTONIO TENORIO GIL. Marmoles, 60 - 4ºizq. 29007 MALAGA.

BIG CLUB, teofrece magazine mensual, últimas novedades, juegos, sorteos, grandes ofertas y todo totalmente GRATIS. Suscribete gratuitamente a: BIG CLUB. Hispanidad, 67 -

CONTACTOS

Intercamblo últimas novedades para el 6128. Interesados llamar al teléfono: 96 357 23 86, de 9 a 15h. y de 21 a 23h. JAVIER FERNANDEZ GARCIA. Virgen de la Cabeza, 62 - 26. 46014 VALENCIA.

Cambio juegos y utilidades para Amstrad CPC 6128 (sólo disco). Poseo las últimas novedades. Interesados escribir o llamar a: DIONISIO VILLOLDO GUTIERREZ. Avda. Masnou, 70 - 5º 4º. 08905 L´Hospitalet de Llobregat BARCELONA. Tlfno.: 93 333 72 25. (a partir de las 22h.).

Club Laser: Vendemos, compramos y cambiamos juegos de Amstrad, Spectrum y Commodore. Escribir a: FERNANDO PEREZ FORTEA. Avda. América, 1 - 4ºE. 44002 TERUEL. Tlfno.: 974 60 35 23. Mandar lista.

Envio disco 3" 1/2 DS/DD conteniendo superbase y lista programas Amiga, Solicitando enviando 500pts. o contrarembolso a: JAIME PUIGSERVER. Campet, 43. Algaida (Mallorca) 07210 BALEARES.

Intercambio juegos para el CPC 464 en cinta. Interesados mandar lista. Responderé lo antes posible. RAFAEL CAMPOS ARMADA. Frances Cambó, 3 - 3º. 08970 San Juan Despi. BARCELONA.

Intercamblo juegos para Atari ST, últimas novedades, mandaré lista de juegos. Este anuncio es para gente seria. Escribir a: ALBERTO PAN GOLPE. Mriucha, 159 - 1ºDrcha. LAS PALMAS DE GRAN CANARIA. Tlfno.: 20 05 95

Cambio juegos Amstrad CPC 128 en disco. Tengo gran variedad de juegos. También juegos Atari últimas novedades. SONIA PAN NARANJO. Mariucha, 159 - 1ºDrcha. LAS PALMAS DE GRAN CANARIA. Tlfno.: 20 05 95.

Vendo juegos de ordenador Amstrad CPC en disco. Tengo gran variedad. Interesados dirigirse a : BURNER SOFT. Urb. Cumbre Parcela T-5. Pto. de Mazarrón. 30860 MURCIA. TLFNO.: 59 44 28.

Desearía intercambiar juegos y utilidades con usuarios de ordenadores PC compatibles, por favor mandad lista; prometo contestar. Escribir a: BINGEN IGOR MEAZA BILBAO. Señorío de Vizcaya, 29 - 4º Izq. 48300 Gernika. VIZCAYA. O llamar al teléfono 94 685 14 75.

¡Arención coleccionistas de sellos antiguos. Desearía conseguir la consola Sega Master Sistem con pistola, gafas y juegos. A cambio daría sello sin matasellar de Canada del año 1898, o lo cambiaría por periféricos para CPC. Escribid o llamad de 7 a 8 de la tarde. Preguntar por Gerardo. GERARDO BRISEÑO C. Los Gorris, 18 - 8ºB. Barañain, 31010 NAVARRA. Tlfno.:948 27 30 82.

Vendo AMSTRAD 464 por 30.000 pesetas o lo cambio por SPECTRUM +2. Escribir a JAVIER ARQUES. Alhondiga, 8. Baza 18080 GRANADA. Tlfno.: 701147.

Cambio programas CPC 6128 (Disco). No tengo muchos y desearía ampliar mi relación de programas (sobre todo utilidades) J. CALERO. Gacela, 49 - 4º - 1º. 08031 BARCELONA. Tlfno.: 4273062. (También PCºs).

Vendo o cambio juegos y utilidades para PCW 8256-8512. Mandar lista a esta dirección. JAVIER URRA RUBIO. Plaza de Bilbao, 2 - 3ºD. 01001 VITORIA - ALAVA. Tlfno.: 257905.

Me gustaría intercambiar programas para CPC 6128. Interesados escribir o llamar . JOSE RAMON MERINO. Trav. Sagarminaga, 3 - 4ºB. 48004 BILBAO - VIZCAYA. Tlfno.: 4129662.

Cambio juegos y utilidades para el 6128. Interesados mandar lista. Total seriedad. RAFAEL ANGEL CABRERA ALAMO. Bda. 25 de Julio, Bque. 5, Pton. 13, Vda. 67, C/Río Ter. 38008 STA. CRUZ DE TENERIFE.

Vendo AMSTRAD CPC AGA FV, más modulador TV, 200 juegos, joystick, libros. Todo 60.000 pts. LLamar al teléfono 236061 de Badajoz, a partir de las 6 de la tarde. CARLOS ROMERO. Ortega Muñóz, 25 (SARE 1 P3)1ºD. 06011 BADAJOZ.

Doy todos mis juegos por un Transtape. Si es un Multiface Two doy además un lápiz óptico. Son 197 programas. No lo dejes pasar. Escribe a: ANTONIO CABALLERO MARTINEZ. Aptdo. 118. Molina de Segura. 30500 MURCIA. Tlfno.: 968 611753.

Se vende ordenador AMSTRAD CPC 464 con muchos juegos, joystick, cinta de demostración, procesador de textos y 3 manuales. Todo en perfecto estado. IVAN SILVA VILLAMAYOR. Hermanos Pereira, 9. S.S. de los Reyes. MADRID.

Cambio programas IBM y juegos tengo últimas novedades. No os lo penseis más. Escribid a: VICTOR JOSE FERNANDEZ RASSO. Villa La Corva. Verdicio (Luanco) 33448 ASTURIAS.

¡Atención!, si vives en Valencia y quieres tener juegos o utilidades dos meses antes de su comercialización en España. No lo dudes,

blq.1 - 4ºB. 50012 ZARAGOZA ó 976-31-70-34. ALBERTO.

Compro utilidades en discos para CPC 6128. Enviar lista a: FRANCISCO GOMEZ PEREZ. Apartado de correos 7162. 41080 SEVILLA.

Cambiamos juegos y utilidades. Ultimas novedades, sólo disco. Escribir a: VICTOR RODRIGUEZ BEAZCUA. Avda. Solanich Riera, 29 - 3º1º. 08905 L'Hospitalet de LLobregat. BARCELONA ó llamar al teléfono 93-3332223

CLUB TRIAL SOFT, tenemos gran cantidad de utilidades y juegos para CPC (cinta y disco). Escribir a: TRIAL SOFT. Jerónimo Santa Fé, 1 - 5ºB. 30800 Lorca MURCIA. Tlfno.:986 46 85 97. También PC.

Intercambio programas para CPC 6128 en disco. Envia tu lista a: JUAN PEREZ QUINTO. Apartado de correos 618. 03080 ALICANTE.

¡Stop! Pon atención. Cambio programas para el Amstrad 6128. Ultimas novedades. Sólo cambio. llama o escribe, no lo pienses más. ¡Animaos!. JOSE RUIZ HENS. Doce de octubre, 4 - 2º. 14001 CORDOBA. Tlfno.: 957 47 98 05.

Vendo ordenador Amstrad CPC 6128 color, 50 discos, 60 cintas, manual, 3 joysticks, 1 filtro pantalla, libro de poques, 1 cassette, revistas, transtape Amstrad, archivador, fundas, todo por 260.000 pts. Preguntar por Pedro de 10 a 3´30 mañanas. PEDRO VARAS OLMEDO. Castaños, 20. 46360 Buñol - VALENCIA. Tlfno.: 250 02 10.

Estoy interesado en cambiar juegos en cinta. Sólo CPC con toda España. Interesados mandar lista. Contesto a todos. Ultimas novedades. JOSE FERNANDEZ. Alicante, 7 - 6ºC. 30003 MURCIA. Tlfno.: 26 88 92.

Cambio juegos y utilidades para PCs. Con tarjeta Hercules. LLamar al (91) 630 17 76 sólo por las mañanas. (MADRID).

Cambio casset Computone especial ordenador por los siguientes juegos: Bob Winer, Wester Games, Trivial Persuit, Super Hang Hong, Flying Shark, Predator, Strip Poker Samantha, 1942 y Abu Simbel. Regalo varios juegos en cinta y el cable para conectario al ordenador. Interesados escribir a:JONAS MARTIN FUENTE. Aptdo. de correos nº47. 35500 Arrecife (LANZAROTE - LAS PALMAS) o llamar al teléfono (928) 81 47 23 en horas de comida. El casset lo vendo a 2800 pts. también.

Cambio programas en disco para CPC 6128, Interesados mandad lista a: JUAN MARIANO SANCHEZ. Fernando Castillo, 19. 21007 HUELVA o llamad al tf.:23 54 34.

Desearía intercambiar programas para Amstrad en disco. Seriedad. Escribid a: GERMAN LOPEZ. San Roque, 74 B. 27002 LUGO.

Vendo Amstrad CPC 464 cassette, monitor fósforo verde nuevo y regalo paquete de juegos y programas, libros de informática y revistas. DANIEL ROMAN. Don Quijote, 19 - 2ºC. 28020 MADRID. 91 2332657.

Si quieres tener lo último en juegos de CPC 464 y que no te engañe el rey Neptalill contacta con nosotros. PEDRO M. GARCIA Y JOSE M. SANCHEZ. Palma de Gran Canaria, 27 - 3ºIzq. 02003 ALBACETE. O llama al tifno.:23 64 56.

Cambio programas para el CPC 6128 en especial utilidades y educativos. Escribid a: CARLOS TORRENTS. Riera da Horta, 39 - 1º - 2º. 08027 BARCELONA. O llama al tifno.: 352 42 48.

Vendo CPC 6128 color+Unidad de disco de 3"+Unidad Vortex de 5,25+Impresora Astron 1400+125 discos de 3" con más de 1000 programas (juegos, utilidades, gestión, dibujo, diseño, etc.)+ 50 discos de 5'25+3 joysticks+ratón AMX Mouse y software+ libros, manuales, revistas, etc... Todo garantizado por sólo 190.000 ptas. Valor real con software más de 400.000 ptas. Tfno. (91) 2415263. Noches.

BOLETIN PARA ENVIAR UN CONTACTO

(por favor, poner una letra en cada casilla)

Con el fin de evitar errores de cualquier tipo de ahora en adelante será necesario que enviéis vuestros anuncios en el boletín que adjuntamos. Escribir con letra de imprenta y no olvidéis vuestra dirección completa.

Nombre: ______

Dirección: ______

Localidad: ______

C.P.: ______

Provincia: ______

Tfno.: ______

El último invento de Sir Clive Sinclair

CAMBRIDGE Z88

Cambridge Z88 es un ordenador portátil con una versatilidad fuera de lo común. Además de poder conectarse y transferir ficheros con cualquier PC, Atari, BBC o Macintosh, puede comunicarse vía modem con otros ordenadores e incluso vía radio con otro Z88.



Sir Clive Sinclair con su última creacción

El Z88 es más pequeño que una hoja DIN A4, pesa menos de 800 gramos y tiene un grosor de tan sólo dos centímetros y medio. Pocos ordenadores personales portátiles pueden ofrecer tanto en un paquete tan pequeño.

Debido a su tamaño y a su peso (pesa menos de un kilo), es un compañero de viaje ideal. El procedimiento a seguir con este tipo de máquinas es el siguiente: durante su viaje Ud. puede procesar sus cartas, realizar informes, introducir datos de cualquier tipo, etc... De vuelta a la oficina sólo tendrá que conectarlo a cualquier PC u otro ordenador que disponga de la conexión opcional suministrada por los distribuidores y transferir sus ficheros.

Indudablemente de esta forma se ahorra un tiempo que muchas veces es vital en nuestro trabajo, el tiempo que generalmente se desperdicia en cualquier avión o ferrocarril durante un viaje, sea de negocios o no.

ALMACENAMIENTO COMPACTO

El Z88 no necesita voluminosos discos. La memoria se almacena en compactos packs intercambiables que miden 55 X 53 mm.

LO QUE OFRECE EL Z88

* 32K de ram incorporada, fácilmente expandible a 3Mb.
* Nueva pantalla LCD, SUPERTWIST para disfrutar de una visión clara y bien definida.
* Procesador de textos, hoja de cálculo, base de datos, calculadora, calendario, comunicaciones, reloj de tiempo real y alarma incorporada, todo ello incluido en la rom.
* Basic BBC con Z80 en linea assembler integrado.
* Funciona con cuatro pilas de 1,5 voltios o utiliza un adaptador de corriente, que se vende por separado.
* Editor de impresión para manejar una amplia gama de impresoras.
* Manual detallado de 218 páginas.

MEMORIA

El Z88 tiene 32K de ram incorporada, de la cuál alrededor de 20K está disponibles para el usuario, suficiente para 2.000 palabras de texto aproximadamente. Esta memoria es fácilmente expandible a 3Mb, conectando simplemente packs de ram adiccionales de 1Mbyte que se lanzarán en breve.

TECLADO Y DISPLAY

Es un teclado QWERTY completo con teclas virtualmente silenciosas y de corto desplazamiento. Incluye teclas especiales de función tales como <>, INDEX y MENU que hacen más fácil el manejo a usuarios principiantes.

La pantalla es un display LCD supertwist que proporciona una mejora masiva sobre los displays normales en ambos contrastes, proporción y ángulo de visión, proporcionando una lectura clara y bien definida. El formato de la pantalla es de 8 lineas X 106 caracteres y proporciona una gran área de trabajo de 8X94.

El resto del área de pantalla consiste en secciones que contienen detalles de menú (incluyendo todos los comandos del Z88); un mapa de página única (que le indica a usted donde se encuentra en una página completa); fecha del diario; detalles de archivo y de



Cambridge Z88

■ En la Rom del Z88 se encuentran residentes una serie de aplicaciones de gran utilidad. Entre ellas contamos con un Procesador de Texto, una Hoja de Cálculo y una Base de Datos.

directorio; y detalles del sistema operativo que le dan información sobre el estado del Z88 (como por ejemplo el estado de las pilas y la cantidad de memoria libre de usuario).

SOFTWARE

El Z88 viene con el software de una serie de aplicaciones ya incorporadas, lo cual es excepcionalmente competente y extremadamente fácil de utilizar. El sistema operativo, OZ, le permite conmutar entre, por ejemplo, las aplicaciones del procesador de textos y la hoja de cálculo sin el retraso que comporta el tener que cargar dentro de la memoria del ordenador, software separado que tenga discos como soporte. Con el Z88 esto es simplemente cuestión de pulsar un par de teclas.

El software de aplicaciones incorporado incluye el PIPEDREAM que realiza las funciones de procesador de textos, hoja de cálculo y base de datos

Las facilidades del PROCESADOR DE TEXTOS incluyen el marcaje y movimiento de bloques, búsqueda y sustitución y la completamente WYSIWYG (What You See Is What You Get = Lo Que Ve Es Lo Que Obtiene), mostrando negrita, itálica, subrayado, centrado, y dinamicas detenciones de página, a medida que estas aparecen. Cada página del documento está representada por un mapa que muestra la composición del texto.

La HOJA DE CALCULO es invalorable para la planificación financiera. Esta aplicación le permite definir una serie de fórmulas dentro de las celdillas (el punto en que convergen una hilera y una columna) y entrar luego una serie de variables numéricas para su manipulación. Permite llegar a conocer de una forma rápida y sencilla los beneficios y las pérdidas, cashflows y presupuestos.

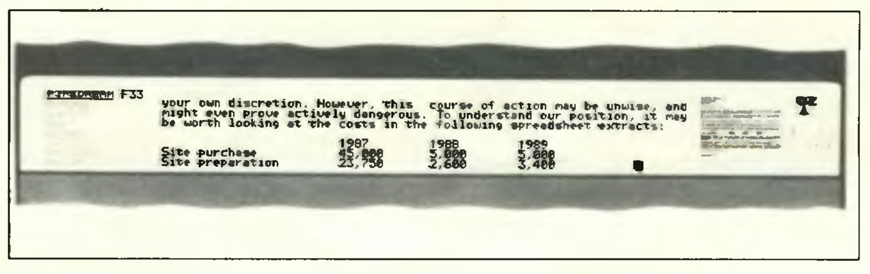
BASE DE DATOS. Trabaja bajo el mismo principio que la hoja de cálculo. Así, los datos que se almacenan para su posterior recuperación son retenidos en una celdilla conocida donde puede, por ejemplo, ser manipulada en una secuencia ascendente.

DIARIO. El software del diario del Z88 es un cuaderno de libre forma que puede ser configurado de cualquier modo que usted elija, dentro de las restrincciones de la memoria del Z88. Es particularmente útil cuando se utiliza el calendario y el reloj del Z88 para encontrar fechas y establecer alarmas.

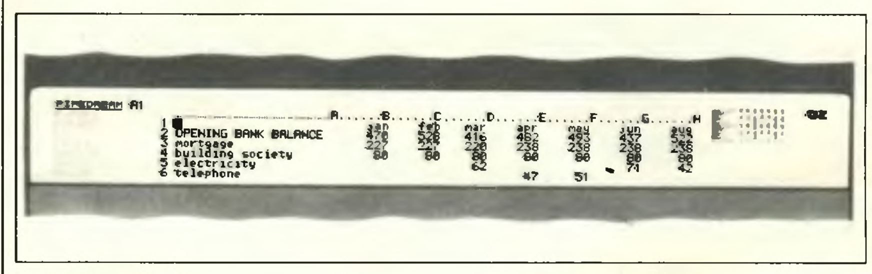
POPDOWNS incluye una poderosa calculadora, reloj, calendario y alarma. Un editor de impresión le permite configurar códigos Z88 para que concuerden con una amplia gama de impresoras, y para almacenar definiciones de impresora en el caso de que usted este utilizando más de un tipo.

El lenguaje de programación residente es el BBC BASIC con assembler. Las comunicaciones con el mundo exterior se llevan a cabo utilizando la emulación de terminal VT52 o la facilidad Import / Export que permite la

■ El Z88 es terriblemente versátil, sobre todo si tenemos en cuenta que se puede conectar sencillamente a cualquier PC, Macintosh o Atari (en breve) y transferir todos los ficheros que deseemos en función de nuestro trabajo.
Su escaso peso y tamaño y su cómoda funda de transporte le convierten en un viajero incansable.



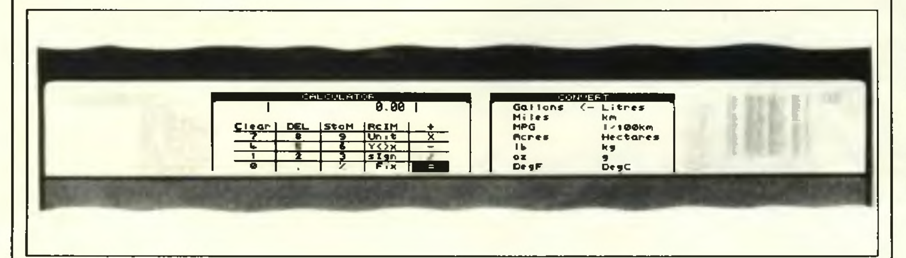
Procesador de Texto



Hoja de cálculo



Base de Datos



Popdowns

transmisión y recepción de ficheros de datos entre el Z88 y otros PCs.

SUMINISTRO DE ENERGÍA

El Z88 funciona con cuatro pilas de 1,5 voltios comúnmente disponibles, las cuales proporcionan alrededor de 20 horas de actividad del ordenador, o casi un año si está en reposo. El apagado de ordenador coloca al Z88 en modo de reposo; todos los datos de RAM permanecen intactos, consumiéndose un mínimo de energía de las pilas del Z88. Y cuando las pilas necesitan ser cambiadas, un condensador especial (o el adaptador de corriente) preserva los datos.

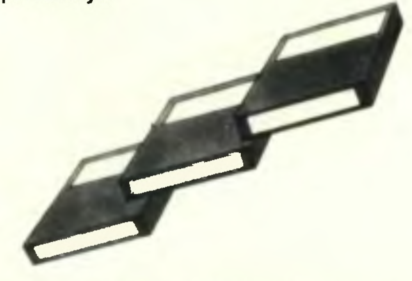
EL Z88 ES UN SISTEMA DE ORDENADOR PERSONAL COMPLETO

El Z88 es mucho más que un ordenador personal solitario. Es el corazón de un extenso sistema computerizado que le permite tomar una amplia ventaja sobre los ordenadores de potencial remarcable. Los accesorios y periféricos incluyen:

RAM packs. Pueden conectarse hasta tres RAM packs en la parte frontal del Z88. No requieren suministro de energía del exterior y están disponibles con capacidades entre 32K y 512K. Los packs de 1Mbyte estarán disponibles en el primer cuatrimestre de 1989.



EPROM packs. Los packs de Memoria de Sólo Lectura Programable y Borrable son el medio de archivo perenne del Z88 y están disponibles entre 32K y 128K. Allí donde las otras máquinas tienen que confiarse a cassettes, diskettes o discos duros, las EPROMs ofrecen un almacenamiento compacto con un acceso a los datos muy rápido y una absoluta fiabilidad. Los packs de 1Mbyte están disponibles ya.



BORRADOR DE EPROMs. Cuando un fichero de datos se ha almacenado en un pack EPROM permanece allí hasta que usted decide borrar todos los datos contenidos en él. Llegado a este punto, inserte simplemente el pack en el Borrador de EPROMs, el cual borra por completo los datos dejándole un EPROM pack en blanco, listo para ser reutilizado.



PC LINK. Es un paquete consistente en software en diskette y un cable RS232 serie. El PC LINK permite la transferencia y la recepción de ficheros entre el Z88 y un IBM o PC compatible, así como ficheros ASCII estándard. Convierte ficheros Pipedream en ficheros Wordstar o Lotus.



Z88-BBC LINK. Conecta el Z88 al Micro BBC para la transferencia de ficheros. Pipedream es compatible con View Professional.

CABLE SERIAL PRINTER conecta el Z88 con cualquier impresora con un port series estándard.



CABLE PARALLEL PRINTER conecta el Z88 con cualquier impresor con un port paralelo estándard.



MODEN BABT - 300 baudios, dirigido por línea, unidad completamente dúplex que permite hablar con otros ordenadores vía línea telefónica. Totalmente compatible Hayes.

ADAPTADOR DE CORRIENTE ayuda a la preservación de la vida de las pilas, y es muy útil cuando el Z88 está en constante uso en una posición fija.

RADIO TRANSFER - Permite comunicar el Z88 con otro Z88 u ordenadores diferentes mediante radio (próximamente a la venta).

PRECIOS

-Ordenador Z88 (teclado español)

68.895 ptas.

-Z88 Pack "Todo en uno" (ordenador + Ram 128k + adaptador + bolsa de transporte)

79.995 ptas.

-Z88 PC LINK II

8.795 ptas.

-Z88 Mac LINK

14.995 ptas.

DISTRIBUIDOR

Magnetic Memory, S.A.

GAME OVER dinamic

Susana de Granollers tiene un problema con Game Over.

Nos comenta que todavía no ha conseguido jugar con la segunda parte, lo cual, sin duda, es una pena.

Susana, con estos cargadores suponemos que podrás conseguir lo que tanto deseas.

Suponemos que ya sabes cual es el procedimiento clásico para poner en marcha estos cargadores, ¿no? De todas formas, teclear el listado y grabarlo preferiblemente en cinta con el nombre que te parezca.

Para ejecutar cargar el listado con load"" y correr con RUN o simplemente ejecutar directamente con RUN"".

Un saludo.

```
10 REM ********************************
20 REM ** CARGADOR GAME OVER 1 CINTA **
30 REM **       ABRAXAS - 1989       **
40 REM ********************************
50 REM
60 BORDER 0:MODE 1:INK 0,0:INK 1,26
70 FOR A=200 TO 224:READ X:POKE A,X:NEXT
80 LOCATE 2,8:PRINT"GRANAD. INFINITAS (S
/N):",:GOSUB 140:IF A$<>"S" THEN POKE 21
2,0
90 LOCATE 2,10:PRINT"ENERGIA INFINITA (S
/N):",:GOSUB 140:IF A$<>"S" THEN POKE 21
5,0:POKE 218,0
100 LOCATE 2,12:PRINT"VIDAS INFINITAS (S
/N):",:GOSUB 140:IF A$<>"S" THEN POKE 22
1,0
110 LOCATE 10,18:PRINT"CORRECTO (S/N):",
:GOSUB 140:IF A$<>"S" THEN MODE 1:GOTO 8
0
120 LOCATE 1,21:PRINT"INSERTA LA CINTA O
RIGINAL Y PULSA TECLA.":CALL &BB18:MODE
0
130 CALL &BD37:MEMORY 9999:LOAD"!c",3600
0:CALL 200
140 FOR A=1 TO 200:NEXT:CALL &BB00:A$=""
:WHILE A$="":A$=UPPER$(INKEY$):WEND
150 IF A$="S" THEN PRINT"SI" ELSE IF A$=
"N" THEN PRINT"NO" ELSE GOTO 140
160 RETURN
170 DATA 243,62,201,50,1,141,205,160,140
,175,50,109,4,50,140,31,50,156,31,50,123
,31,195,74,1
```

```
10 REM ********************************
20 REM **                            **
30 REM ** CARGADOR GAME OVER 2 CINTA **
40 REM **                            **
50 REM ********************************
60 REM
70 BORDER 0:MODE 1:INK 0,0:INK 1,26
80 FOR A=200 TO 221:READ X:POKE A,X:NEXT
90 LOCATE 2,8:PRINT"GRANAD. INFINITAS (S
/N):",:GOSUB 150:IF A$<>"S" THEN POKE 21
2,0
100 LOCATE 2,10:PRINT"ENERGIA INFINITA (
S/N):",:GOSUB 150:IF A$<>"S" THEN POKE 2
15,0
110 LOCATE 2,12:PRINT"VIDAS INFINITAS (S
/N):",:GOSUB 150:IF A$<>"S" THEN POKE 21
8,0
120 LOCATE 10,18:PRINT"CORRECTO (S/N):",
:GOSUB 150:IF A$<>"S" THEN MODE 1:GOTO 9
0
130 LOCATE 1,21:PRINT"INSERTA LA CINTA O
RIGINAL Y PULSA TECLA.":CALL &BB18:MODE
0
140 CALL &BD37:MEMORY 9999:LOAD"!c",3600
0:CALL 200
150 FOR A=1 TO 200:NEXT:CALL &BB00:A$=""
:WHILE A$="":A$=UPPER$(INKEY$):WEND
160 IF A$="S" THEN PRINT"SI" ELSE IF A$=
"N" THEN PRINT"NO" ELSE GOTO 150
170 RETURN
180 DATA 243,62,201,50,1,141,205,160,140
,175,50,109,4,50,2,30,50,163,29,195,74,1
```

MUTAN ZONE

OPERA SOFT

Los poseedores de las versiones originales de Mutan Zone, ya sea en cinta o disco, podrán jugar con tranquilidad si se deciden a teclear los cargadores que publicamos.

```
10 REM ********************************
20 REM ** CARGADOR MUTAN ZONE  DISCO **
30 REM **       ABRAXAS - 1989       **
40 REM ********************************
50 REM
60 BORDER 0:MODE 1:INK 0,0:INK 1,26:LOCATE 1,
12:PRINT"INSERTA EL DISCO ORIGINAL Y PULSA TE
CLA.":CALL &BB18:MODE 1
70 FOR A=150 TO 192:READ X:POKE A,X:NEXT:CALL
 150
80 DATA 243,33,0,1,17,0,0,14,65,223,171,0,33,
174,0,34,16,1,195,0,1,102,198,7,175,50,151,9,
33,186,0,34,235,27,24,4,175,50,84,9,195,0,3
```

```
10 REM ********************************
20 REM ** CARGADOR MUTAN ZONE  CINTA **
30 REM **       ABRAXAS - 1989       **
40 REM ********************************
50 REM
60 BORDER 0:MODE 1:INK 0,0:INK 1,26:LOCATE 8,
12:PRINT"FASE A CARGAR (PULSA 1/2)":CALL &BB0
0:A$="":WHILE A$<"1" OR A$>"2":A$=INKEY$:WEND
70 LOCATE 2,20:PRINT"INTRODUCE CINTA ORIGINAL
 POR LA CARA ";A$:LOCATE 12,21:PRINT"Y PULSA
UNA TECLA.":CALL &BB18:MODE 1:CALL &BD37:MEMO
RY 16383:LOAD"!",16384
80 FOR A=200 TO 227:READ X:POKE A,X:NEXT:IF A
$="2" THEN POKE 223,84
90 CALL 200
100 DATA 243,33,221,0,34,77,64,33,0,64,17,0,1
,1,0,2,237,176,195,0,1,175,50,151,9,195,0,3
```

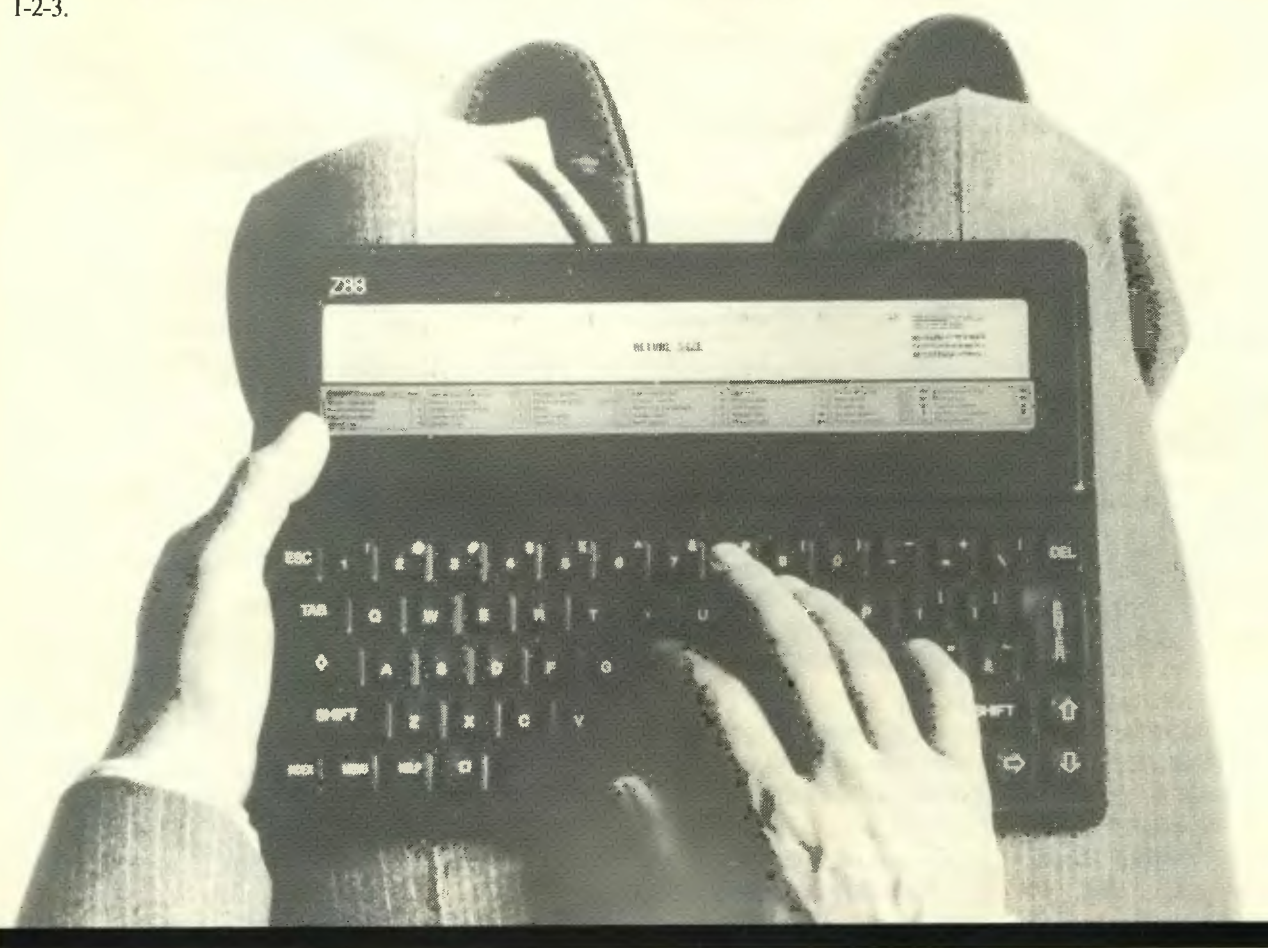
CAMBRIDGE Z-88

EL ORDENADOR PARA LA GENTE QUE SE MUEVE.

■ Pesa menos de 800 gramos. No ocupa más espacio que un periódico doblado. El Cambridge Z 88 le da acceso a más poder informático cuando Vd. está fuera de su oficina que el que la mayoría de gente tiene cuando está en ella.
Con una RAM estándar de 32 Kb expandible hasta 3Mb activos, le convierten en el ordenador más potente de su clase.

Su oficina en movimiento:

Es tan sencillo de manejar que puede utilizarlo en cualquier parte.
Lleva incorporado un poderoso paquete de gestión integrada compuesta de:
Hoja electrónica de cálculo compatible con LOTUS 1-2-3.
Procesador de textos compatible con WORDSTAR Mac WRITE.
Extensa base de datos compatible con DBASE.
Y además el Z-88 también lleva incorporado un sofisticado diario electrónico, un calendario, una calculadora y un cronómetro de precisión con las características y posibilidades de intercomunicación directa superiores a las que Vd. está acostumbrado a utilizar.
Puede hablar vía MODEM, RADIO, TELEX o FAX con otros ordenadores como: MAC, ST, AMIGA, QL, PCW, PC IBM, etc, etc.
Puede editar todos sus informes, diarios, cartas y documentos en general mediante cualquier impresora.
Cambridge Z-88. Fácil de manejar, tanto si entiende Vd. de ordenadores como si no.



-V-S-A-

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA Y ANDORRA:

MAGNETIC MEMORY S.A.

BARCELONA
Gran Via Corts Catalanes, 577, entlos. 1.ª y 2.ª 08011 BARCELONA.
Tel. (90) 813 02 62.
Télex 99352 TXSUE - Fax 325 91 34.

MADRID
Diego de León, 43, 6.º, Oficina 1.ª - 28006 MADRID.
Tel. (91) 262 98 23 - 563 65 74.
Télex 27932 Lazar - Fax 262 98 22.

magnetic Memory S.A. reconoce como registradas todas las marcas mencionadas en este anuncio.

DISTRIBUIDORES AUTORIZADOS.

ALICANTE: JUAN BUEDO - Tel. (96) 520 15 96
ANDALUCIA: *CADIZ*/GP MICRO ELECTRONICA S.L. Tel. (956) 85 63 10 Puerto de Santa María
GRANADA/MASTER INFORMATICA S.A. Tel. (958) 25 50 62
JAEN/MASTER INFORMATICA S.A. Tel. (953) 22 95 51
MALAGA/INFORVIR S.A. Tel. (952) 28 16 58
MASTER INFORMATICA S.A. Tel. (952) 28 09 08
MARBELLA/MASTER INFORMATICA S.A. Tel. (952) 77 62 78
SEVILLA/MATERIAL TOPOGRAFICO Tel. (954) 38 64 01
ASTURIAS: REGNA ASTURIAS S.A. Tel. (985) 33 72 22
BALEARES: DIMEL S.A. Tel. (971) 20 88 00
CANARIAS: *LAS PALMAS*/CASTRILLO Tel. (928) 36 59 51
TENERIFE/IDEAIMAGEN Tel. (922) 24 50 25 50
CATALUÑA: *BARCELONA*
HOLLERITH S.A. Tel. (93) 555 53 66
MOVASA Tel. (93) 237 42 41
SEDISOFT Tel. (93) 201 85 52
DISVENT Tel. (93) 321 50 14
REGISA Tel. (93) 319 93 08
MASTER COMPUTER S.A. Tel. (93) 375 10 18
BERENGUERAS Tel. (93) 323 36 51
PACK PER INFORMATICA S.L. Tel. (93) 301 47 00
APPLE CENTER Tel. (93) 200 15 77
SOFT GENERAL DE INFORMATICA S.A. Tel. (93) 423 61 56
CELLINI Tel. (93) 302 54 81
CALELLA/INMATALAMA Tel. (93) 769 43 12
GERONA/SOFT GERONA Tel. (972) 234 75 00
LERIDA/COMERCIAL MARQUES S.A. Tel. (973) 23 08 55
TARRAGONA/REUS/CERI Tel. (977) 31 20 47
GALICIA: REGNA GALICIA, S.A. Tel. (981) 27 95 95
GIBRALTAR: ROCK CONTEC 4, CATHEDRAL SQUARE
MADRID: RADIOTRONICA Tel. (91) 431 84 28
SINCLAIR STORE Tel. (91) 446 62 31 (91) 261 88 01 (91) 431 31 33
P. VASCO: INFORMATICA ALGORTA Tel. (94) 469 71 13
VALENCIA: COMPUTER LLIRIA Tel. (96) 278 08 11
CETISA Tel. (96) 351 63 74

CAMBRIDGE
COMPUTER

ESPIONAGE

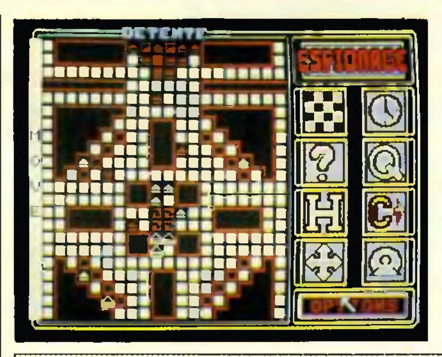
Grand Slam/Zafiro.

"Un día soleado paseaba por el centro de Berlín cuando observé que me seguían. Mi primera reacción fue meterme en un bar e intentar despistar a mi perseguidor. Discretamente pedí una cerveza. Desde allí podía observar cómo fuera paseaba disimuladamente un hombre bajito, con gabardina gris, sombrero y gafas oscuras. Con tal aspecto no era difícil deducir que se trataba de un espía de algún país enemigo. Estaba claro que trataba de conseguir el mismo objetivo que yo: recuperar los cuatro micro-films que componían los planos de la ultimísima Super Arma. Con mi sangre fría habitual, salí del bar y me dirijí a la estación de Metro más cercana, donde me fue fácil escabullirme de mi rival".

Tras esta historia se encuentra un interesante juego de tablero, en el cual cada jugador (hasta un número máximo de cuatro) desempeña el papel de Jefe del Servicio de Inteligencia de una potencia y dispone de doce agentes para conseguir completar su misión. Hay tres categorías de agentes, cuyas principales características son:

-**Mensajeros** (6 agentes): están valorados en 2 millones de libras cada uno, y pueden moverse únicamente en diagonal.

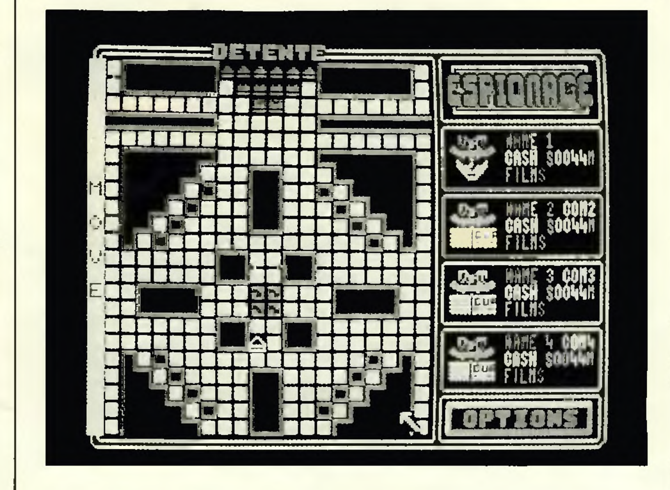
-**Secretos** (4 agentes): valorados en 6 millones de libras, pueden moverse en cualquier dirección.



Lo mejor: La posibilidad de 4 jugadores a la vez.

Lo peor: Sólo para estrategas.

● **Espionage, técnicamente, es un programa simple pero si tenemos en cuenta su argumento llegaremos a la conclusión de que es suficiente**



-**Vigilantes** (2 agentes): valorados en 4 millones de libras, pueden moverse hacia delante, hacia atrás o a los lados.

Todos los agentes pueden moverse tantas casillas como se desee en el tablero, pero sin poder atravesar las zonas negras ni el sector central (donde se encuentran los micro-films). La captura de los micro-films y de los agentes enemigos se realiza en forma similar a la captura de piezas en las damas; si al capturar a un agente enemigo éste era portador de un micro-film, tu agente será el propietario a partir de ese momento. Cuando se captura un micro-film o a un agente enemigo, tu capital ascenderá (en proporción a la categoría). Una de las posibilidades más interesantes es la de que se puede intercambiar la posición de dos agentes propios en el tablero, saber utilizarla adecuadamente es importantísimo para poder alcanzar la victoria.

El juego se termina cuando los cuatro micro-films se encuentran en la base de algún jugador (no necesariamente todos en la misma). El ganador del programa será aquel jugador que en ese momento tenga el mayor capital.

Estos son, a grandes rasgos, las reglas de juego. En cuanto a su reflejo en pantalla, diremos que la acción se divide en dos zonas: a la izquierda se presenta el tablero en sí y a la derecha la situación de cada jugador, pudiendo acceder a un menú de ayudas del programa (pausa, zoom, ayuda, etc.)

Tanto el sonido como los gráficos del juego son simples, pero teniendo en cuenta que se trata un juego de tablero, cumplen su cometido ampliamente. Si bien el juego no destaca en estos dos aspectos, sí lo hace en el de adictividad, sobre todo si la partida se realiza entre varias personas. Un buen juego apto para todas las edades.

MEDIA 75		
	GRAFICOS	70%
	MOVIMIENTO	--%
	SONIDO	70%
	ADICCION	85%

- Amstrad CPC
- Zafiro
- Estrategia



Novedades ZAFIRO para los IBM PC y compatibles

TAU CETI

Muchos recordamos con alegría la aparición de este programa para las máquinas de 8 bits. Se trataba de un juego diferente, algo a lo que, por aquel entonces, no estábamos acostumbrados a ver. Se trataba de una aventura espacial con un argumento innovador: se ha recibido un mensaje de auxilio de la colonia espacial situada en TAU CETI. Al parecer se trata de una plaga de un extraño virus informático que ha desquiciado completamente a los robots de mantenimiento y puesto fuera de servicio los sistemas de defensa.

Después de las investigaciones se ha llegado a la conclusión de que el error provino de la planta de fisión nuclear.

A partir de ese momento se puede dar por comenzada la aventura.

TAU CETI, que veremos con más detalle, es un excelente juego y una buena inversión para los usuarios de PC.

ACADEMY (Tau Ceti II)

Si de Tau Ceti alabábamos su calidad también lo vamos a hacer de su predecesor: ACADEMY.

No hay duda de que ambos son de parecida concepción y tan sólo se diferencian de las versiones inferiores, o sea, de las de 8 bits, en el colorido.

ACADEMY ha llegado incluso a superar a la primera versión desarrollada por CRL.

Respecto a la conversión sobre el PC sólo podemos decir que creemos que ha sido realmente acertada, incluso, a primera vista, podría alegarse que un juego de estas características es mucho más propio de una máquina de 16 bits, seria (entre comillas),, como es el caso del PC, que de una específicamente doméstica.

De cualquier forma ahí está



ACTION SERVICE para PC



ACADEMY para PC

ACTION SERVICE

En algún lugar de Europa hay una escuela de entrenamiento secreta; detrás de sus impenetrables muros se encuentran patrullas armadas, obstáculos, trampas y todo tipo de peligros que endurecerán a los jovenes soldados.

El objetivo de este campamento es preparar a los muchachos durante una fase de entrenamiento para que llegen a la máxima perfección como soldados de élite.

Para ello se necesitan grandes dotes: fuerza, coraje, habilidad, nervios de acero...

Action service no posee un argumento innovador puesto que lo hemos podido ver en anteriores programas como Combat Schcol ó 19, aunque si lo es la forma de desarrollo y tratamiento de imagen.

Una de las singulares cualidades que distinguen a este programa de los de su tema es la incorporación de un sistema de vídeo que nos permite, mediante un sistema de grabación, reproducir entrenamientos ya protagonizados. Además dispone de camara rápida, lenta, parada de imagen perfecta...

Hasta 12 jugadores pueden participar en los entrenamientos, compitiendo en 5 diferentes pruebas: física, de riesgo, combate cuerpo a cuerpo, combinación y carrera de construcción.

Action Service ha tratado los entrenamientos de combate de un modo distinto, aunque la esencia del programa es conocida por todos.

Un nuevo éxito de Zafiro

EQUIPO A

Es muy previsible que Zafiro lanze en breve el juego EQUIPO A para los compatibles. Por ahora están acabadas en España las versiones para AMSTRAD (disco/cinta), SPECTRUM (disco/cinta) y MSX.



MAD MIX GAME

TOPO SOFT

Mad Mix Game consta de 15 niveles repletos de emoción y aditividad.

Nuestra misión dentro del juego es sencilla: conducir a MAD por los 15 excitantes niveles donde para salir con éxito de ellos deberás ser muy habilidoso y conocedor de todos los secretos de los peligrosos laberintos que necesariamente tendrá que recorrer si se quiere alcanzar el final del juego.

De la forma de jugar ¿Que se puede decir que ya no se sepa? Absolutamente nada.

La innovación que presenta este juego de comecocos es la gran variedad de personajes (buenos y malos) los cuales pasaremos a describir a continuación:

"Los buenos": nos servirán de ayuda para acabar la aventura.

-Comecocos: Es el principal personaje del juego. Se mueve en todas direcciones comiendo las bolas que componen el laberinto. Es el más vulnerable y puede ser destruído por cualquiera de sus enemigos, exceptuando a Maricoco.

-Comecocos "mosqueao": Es el estado en el cual Mad se dispone en posición de poder comer a todos los fantasmas. La duración de este estado es limitada.

-Hipopodoso: Ayudas de duracción limitada con la que se puede aplastar a todos los personajes del juego sin ninguna escepción y en especial al Repugnantoso y al Maricoco.

-Excavatófono: Especie de excavadora que levantará las bolas que el Hipopodoso hunde en el suelo. Duración limitada. Muy vulnerable.

-Coconave: Nave espacial de combate sujeta a unos raíles que disparà a los numerosos enemigos que se encuentran en nuestras proximidades. Uso limitado que sólo nos permite disparar en una sola dirección y movernos en dos.

-Cocotanque: Similar a la coconave con la diferencia de que sólo nos podemos mover en una dirección pero podemos disparar en dos.

"Los malos" Evitarán a toda costa que alcancemos nuestro propósito.

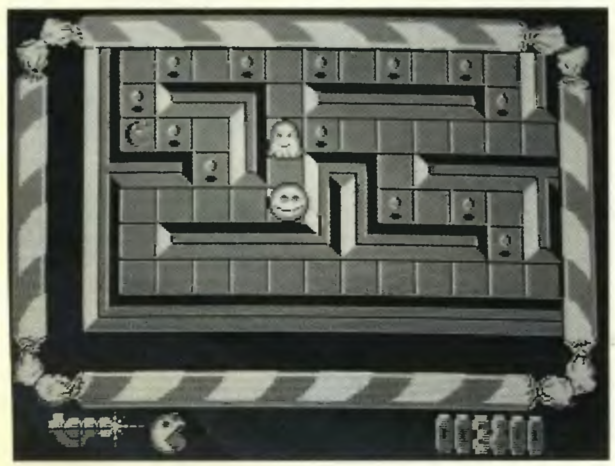
-Permazoides: Son los típicos fantasmas que al ser destruidos vuelven a la casilla de salida y transcurridos algunos segundos salen de nuevo.

-Maricoco: Es una mariquita que repone las bolas que nos comemos. Inofensiva pero muy "plasta".

-Repugnantoso: El más peligroso de todos. No es fácil de localizar y sólo puede ser destruido con el Hipopodoso, la Coconave Y el Cocotanque. Aplasta las bolas en el suelo y de esta forma nos las podemos comer.

Estos son todos los personajes que te puedes encontrar aunque no todos, ya que en algunos niveles hay Autococos (flechas de dirección obligatoria) y trampillas que se abren y se cierran según pasemos por ellas (pueden servirnos de gran ayuda a la vez que de gran estorbo).

MEDIA 70	
GRAFICOS	70%
MOVIMIENTO	75%
SONIDO	65%
ADICCION	75%



AMSTRAD ACCION

PC
Los recomendados

1. DEFENDER of the CROWN — Cinemaware
2. CAPTAIN BLOOD — Infogrames
3. ROGER RABBIT — BuenaVista
4. DOUBLE DRAGON — Melbourne House
5. JORDAN vs BIRD — Electronic Arts
6. CHESSMASTER 2000 — Electronic Arts
7. SOL NEGRO — Opera Soft
8. HUNT for RED OCTOBER — Grand Slam
9. MAD MIX GAME — Topo Soft
10. ROCKET RANGER — Cinemaware

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

AMSTRAD ACCION, SOFTWARE EN ACCION Y ATARI USER

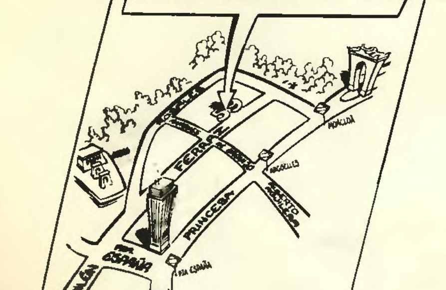
EN COLABORACION CON MEGAGAMES QUIEREN BUSCAR DIFERENTES MODOS EN LOS QUE PODAMOS APORTAR GRANDES VENTAJAS Y ESTUDIAR PROYECTOS E IDEAS QUE SUPONGAN UN BENEFICIO PARA VOSOTROS.

En este trimestre vamos a poner en práctica el siguiente plan: En cada una de las tres revistas, (**AMSTRAD ACCION, SOFTWARE EN ACCION y ATARI USER**), se va incluir un billete-descuento de **100 pesetas** que podréis canjear al comprar en **MEGAGAMES** los juegos más destacados, llamativos y actuales del momento; así como cualquier otro producto a la venta (excepto revistas). Para los que hagáis la compra por correo, también se os descontarán **100 pesetas** de los gastos de envío, o sea que tendréis un ahorro real de **200 pesetas.**



Y ADEMAS ...

A todos aquellos que enviéis **los 3 billetes diferentes,** cada uno de una revista (AMSTRAD ACCION, SOFTWARE EN ACCION, y ATARI USER) al realizar vuestra compra se os obsequiará con el **carnet de socio** de la tienda MEGAGAMES, con el cual obtendréis **numerosas ventajas**, (información constante de todas las novedades, 10% de descuento en todos los productos, regalos y sorpresas, ...)



MEGAGAMES
Ferraz, 59. 28008 MADRID

EDICIONES INFORMATICAS DEL NORTE
Egaña, 17 - 5ª Dpto.8. 48010 Bilbao - VIZCAYA

Sólo se puede utilizar un billete por cada compra y no serán válidas fotocopias de éste.